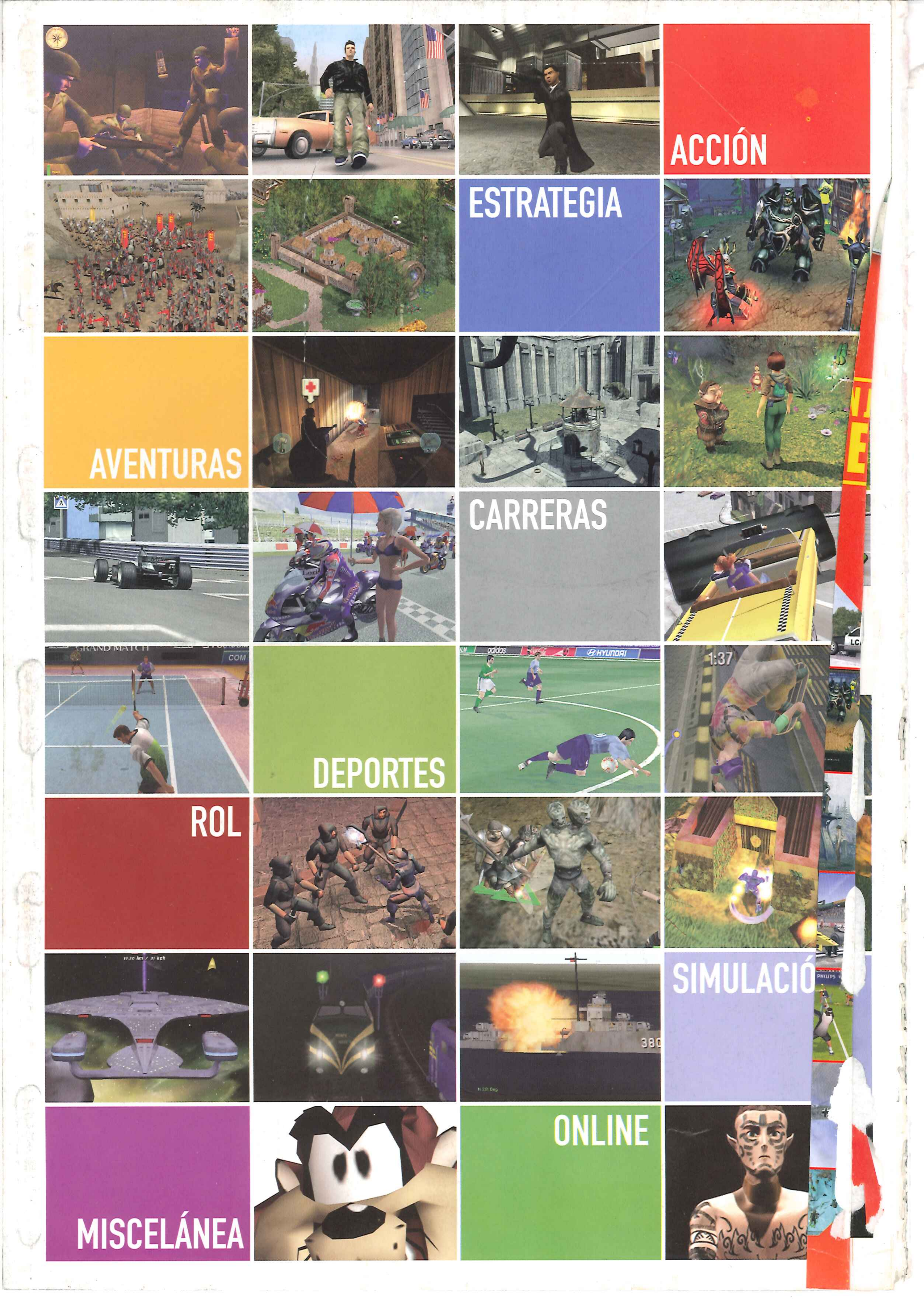

CD incluido
JUEGO COMPLETO DE REGALO ▶ HOMEWORLD
GUÍA DE TODOS
LOS JUEGOS DE PC
2002
UN JUEGO DE REGALO
GAMELIVE PC
ESPECIAL NAVIDAD
¡El anuario definitivo!
▶ Más de 200 JUEGOS analizados
▶ Todos los TRUCOS
ESPECIAL Nº3 • 4,95 EUROS
ixo publishing
00003
8 424094 002986
164 PÁGINAS CON TODOS LOS JUEGOS DEL AÑO


ACCIÓN
ESTRATEGIA
AVENTURAS
CARRERAS
DEPORTES
ROL
SIMULACIÓ
MISCELÁNEA
ONLINE



C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100 · Fax: 934 144 534
gamelive@ixo.es
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
j.navarrete@ixo.es

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixo.es

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font, Oriol Garcia y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra, M. A. González, A. Jiménez, G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
r.carreras@ixo.es

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez

Departamento de fotomecánica
Jéssica Cabana, Joan Aguiló y Carolina Rodríguez

Director Comercial
François Perez

Secretaria Comercial
Lourdes Lozano
publicidad.gamelive@ixo.es

Publicidad
Roger Roca
r.roca@ixo.es

Delegación Madrid
C/ Moreto, 5, bajo int.
28014 – Madrid
Tel.: 91 360 12 72
Fax: 91 360 12 73

Suscripciones
suscripciones@ixo.es

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MÉXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 €
Precio para Portugal: 4,95 €
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 €
31/1/2003 - Printed in Spain

publishing
ixo

Doce meses, 200 juegos

En la guía de compras que tienes entre manos, la redacción de *Game Live* pasa revista a 213 juegos, todos ellos editados después del 1 de enero de 2002. Son todos los que se han editado este año y pueden estar en tu punto de mira estas Navidades. Por supuesto, no falta ninguno de los títulos punteros y todos los géneros habidos y por haber están ampliamente representados.

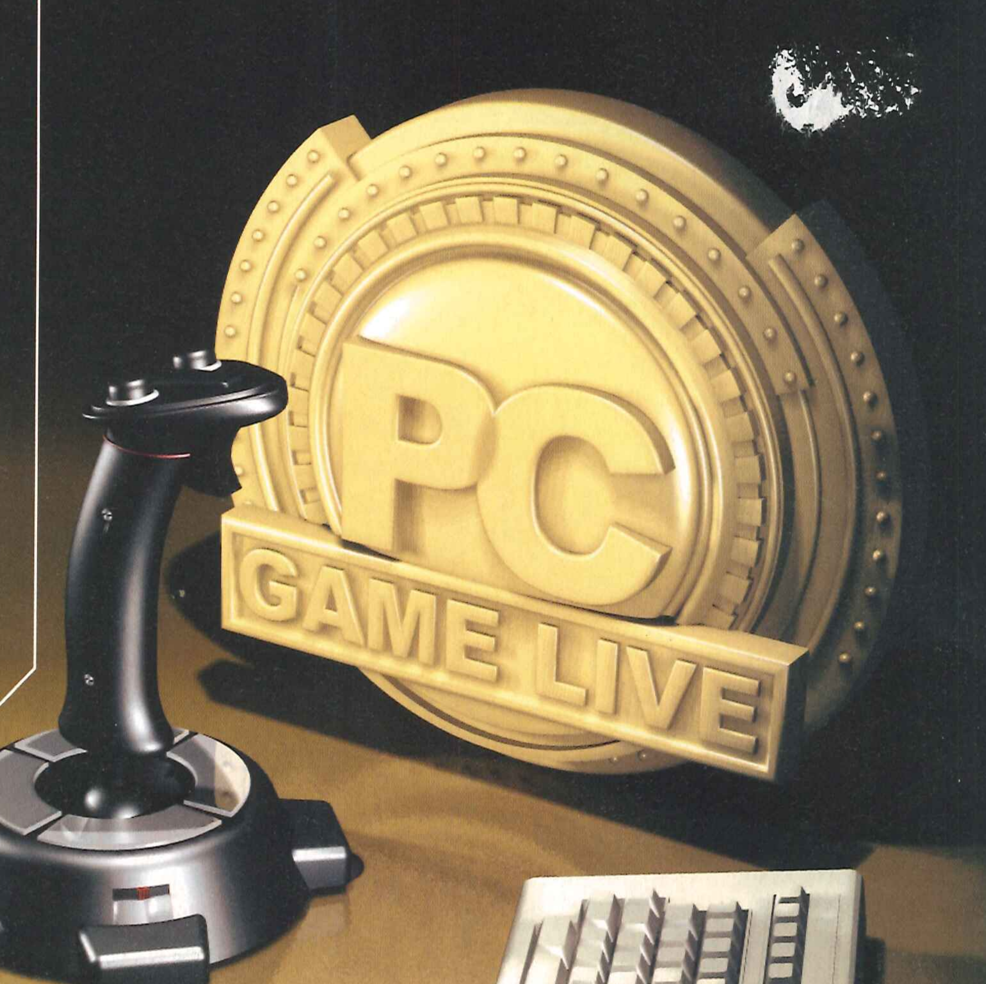
Nuestro objetivo es que la próxima vez que te acerques a una estantería rebosante de software en venta lo hagas con esta guía bajo el brazo. Queremos informarte, asesorarte, ayudarte a gastar tu dinero con conocimiento de causa. Ser tu brújula, el manual de tu campaña de compras navideñas.

Hemos analizado todos los títulos con el máximo rigor, pero también hemos tenido en cuenta factores como el tipo de público al que pueden adaptarse o si están o no a la altura de las expectativas que muchos de ellos despertaron antes de salir al mercado.

También es posible que ya tengas alguno de ellos y estés desesperado porque no logras avanzar. Para facilitarte un poco las cosas, incluimos también todos los trucos disponibles. No existen para todos, pero si que encontrarás códigos para un número considerable.

Ya que hemos repasado la cosecha anual de software de manera tan exhaustiva, podemos decirte más allá de toda duda razonable que éste ha sido un buen año en cuanto a juegos. *GTA III*, *Warcraft III*, *Virtua Tennis* o *Neverwinter Nights* son algunas muestras. Cualquiera de esos títulos servirá de pretexto para que el año 2002 sea recordado en el futuro. Y entre los más de 200 restantes, seguro que encuentras muchos que colman tus expectativas, que se adaptan como un guante a tus preferencias personales y a los que vale la pena dedicar tu tiempo de ocio. Ya puedes ir empezando a descubrirlos.

Jordi Navarrete





ÍNDICE

ACCIÓN

8 GTA III
12 UNREAL TOURNAMENT 2003
16 NO ONE LIVES FOREVER 2
20 JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST
22 BATTLEFIELD 1942
24 MAFIA



26 CONFLICT: DESERT STORM
28 HITMAN 2: SILENT ASSASSIN
30 MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT
32 IRON STORM
33 SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX
34 007: NIGHTFIRE
35 SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER
36 COMMAND & CONQUER: RENEGADE
37 DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT
37 SPIDER-MAN: THE MOVIE
38 BLOOD OMEN 2: THE LEGACY OF KAIN
38 STAR WARS: STARFIGHTER
38 ZAX: THE ALIEN HUNTER
39 AQUANOX
39 MOBILE FORCES
39 THE SUM OF ALL FEARS: PÁNICO NUCLEAR
40 NEW WORLD ORDER
40 STEALTH COMBAT: ULTIMATE WAR
40 TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR
41 DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER
41 GORE
41 INCOMING FORCES
41 JUNGLA DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA
41 TEAM FACTOR
42 ALIENS VERSUS PREDATOR: PRIMAL HUNT
42 GHOST RECON: DESERT SIEGE
42 GHOST RECON: ISLAND THUNDER
42 MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD
42 OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE

ESTRATEGIA

44 WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS
48 AGE OF MYTHOLOGY
52 HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
54 COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD
56 EUROPA UNIVERSALIS II
58 MEDIEVAL: TOTAL WAR
60 SUDDEN STRIKE: GOLD EDITION
61 DISCIPLES II: DARK PROPHECY
62 KOHAN: BATTLES OF AHRIMAN
63 AGE OF WONDERS 2: THE WIZARD'S THRONE
64 COMBAT MISSION II
65 STRONGHOLD: CRUSADER
66 IMPERIUM
67 WARRIOR KINGS
68 CAPITALISM II
69 COSSACKS: EUROPEAN WARS
69 PATRICIAN II
70 EMPERADOR: EL NACIMIENTO DE CHINA
70 INDUSTRY GIANT II
71 HAEGEMONIA: LEGIONS OF IRON
71 O.R.B.
72 HEARTS OF IRON
72 PROJECT NOMADS
72 THE GLADIATORS: GALACTIC CIRCUS GAMES
73 CULTURES 2: LAS PUERTAS DE ASGARD
73 MAJESTY GOLD EDITION
73 SID MEIER'S SIM GOLF
74 ARMY MEN RTS
74 FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE
74 ROLLERCOASTER TYCOON 2
75 HIGHLAND WARRIORS
75 ROBIN HOOD: LA LEYENDA DE SHERWOOD
75 SWINE
76 DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS
76 MALL TYCOON
76 PRIMITIVE WARS
76 PRISONER OF WAR
76 WARCOMMANDER
77 HUNDRED SWORDS
77 BEACH LIFE
77 UNIVERSAL MONSTERS: MONSTERVILLE
77 PLATOON



77 WAR & PEACE
78 CRAZY FACTORY
78 LEGION
78 PARTNERS
78 TRAINS & TRUCKS TYCOON
78 HOTEL GIANT
79 AIRLINES 2
79 CASINO EMPIRE
79 CASINO TYCOON
79 SKI PARK GOLD
79 SKI RESORT TYCOON 2
80 LOS SIMS DE VACACIONES
80 LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES
81 AMERICA ADD ON
81 CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD
81 TZAR: LOS DOMINIOS DE LA MAGIA
81 ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS
81 ZOO TYCOON: MARINE MANIA
82 BLACK & WHITE: CREATURE ISLE
82 EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST
82 HEROES IV: THE GATHERING STORM
82 STAR WARS - GALACTIC BATTLEGROUNDS: CAMPAÑAS CLON
82 TROPICO: PARADISE ISLAND

AVENTURAS



84 THE THING
87 SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY
88 SYBERIA
90 POST MORTEM
90 ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL
91 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO
91 INQUISITION
91 LARGO WINCH
92 JERUSALÉN
92 EL SECRETO DEL NAUTILUS
92 MORTADELO Y FILEMÓN: BALONES Y PATADONES
92 MORTADELO Y FILEMÓN: MAMELUCOS A LA ROMANA
92 RING 2: EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES

CARRERAS

94 NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2
96 F1 2002
98 CRAZY TAXI
99 RALLISPORT CHALLENGE
100 GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4
101 NASCAR RACING 2002 SEASON
102 MOTO GP
103 THE ITALIAN JOB
104 4X4 EVO 2
104 RACING SIMULATOR 3
104 TOTAL IMMERSION RACING
105 KING OF THE ROAD
105 LE MANS 24 HORAS
105 SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE RACING VISION
106 BIG SCALE RACING
106 DROME RACERS
106 HORMIGAZ EXTREME RACING
106 MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002

DEPORTES

108 VIRTUA TENNIS
112 FIFA FOOTBALL 2003
114 NBA LIVE 2003
116 TONY HAWK'S PRO SKATER 3
118 TIGER WOODS PGA TOUR 2002
119 MUNDIAL FIFA 2002
120 442
121 PEPSI MAX EXTREME SPORTS
122 MADDEN NFL 2003
122 SALT LAKE 2002
123 LINKS 2003
123 NHL 2003
124 CYCLING MANAGER 2
124 TIGER WOODS PGA TOUR 2003
124 VIRTUAL SKIPPER 2
125 BEACH VOLLEYBALL
125 FILA WORLD TOUR TENNIS
125 SEGA MARINE FISHING
125 STREET TENIS
125 TENNIS MASTERS SERIES 2003
126 FOOTBALL MANIA
126 KICK-OFF 2002
126 SKY-DOO TEAM RACING
126 SOCCER MANAGER
126 UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2001/2002

ROL

128 NEVERWINTER NIGHTS
132 THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND
134 DUNGEON SIEGE
136 FREEDOM FORCE
138 ETHERLORDS
138 MIGHT AND MAGIC IX
139 GOTHIC
139 GRANDIA II
139 ICEWIND DALE II
140 ANOTHER WAR
140 DIVINE DIVINITY
140 GORASUL: EL LEGADO DEL DRAGÓN
140 KNIGHTS OF THE CROSS
140 MORROWIND: TRIBUNAL



SIMULACIÓN

142 TRAINZ
143 DESTROYER COMMAND
144 STAR TREK: BRIDGE COMMANDER
145 COMBAT FLIGHT SIM 3
145 STRIKE FIGHTERS: PROJECT I
146 EUROFIGHTER TYPHOON: OPERATION ICEBREAKER
146 JANE'S ATTACK SQUADRON
146 AMERICAN CLASSICS: TRAIN SIM PACK
146 EURO LOCO: TRAIN SIM PACK
146 XTREME AIR RACING
147 A320 PROFESSIONAL
147 BATTLE OF BRITAIN: MEMORIAL FLIGHT
147 CAPTAIN SPEAKING 2002
147 EASTERN THUNDER
147 HARRIER JUMP JET
148 COMBAT JET TRAINER
148 GB AIRPORTS
148 SABRE VS MIG
148 MOSQUITO SQUADRON
148 MUSTANG VS FW190
148 VIETNAM AIR WAR
148 WORLD AIRPORTS

MISCELÁNEA

150 TAZ WANTED
151 CHESSMASTER 9000
152 ET EL EXTRATERRESTRE
153 BATMAN: VENGEANCE
153 WORMS BLAST
154 EL PLANETA DEL TESORO
154 HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA
155 HOT WHEELS: VELOCITY X
155 LILO & STITCH
155 MATCHBOX: EMERGENCY PATROL
155 MONSTRUOS S.A.: ISLA DE LOS SUSTOS
155 MS PAC-MAN
155 PETER PAN: RETORNO AL PAÍS DE NUNCA JAMÁS
155 SPIRIT: STALLION OF THE CIMARRON
155 STUART LITTLE 2
156 BRITNEY'S DANCE BEAT
156 DIG DUG DEEPER
156 HUNTING UNLIMITED
156 ISLAND EXTREME STUNTS
156 LA PANTERA ROSA: LA PERSECUCIÓN MÁS ROSA
156 PRIMAL PRAY
156 RUGRATS: ALL GROWED UP
156 RUGRATS: MUNCHIN LAND
156 WWF RAW

ONLINE

158 MAGIC: THE GATHERING ONLINE
160 DUELFIELD: EXPERT EDITION
161 EVERQUEST: PLANES OF POWER
161 EVERQUEST: THE SHADOWS OF LUCLIN
161 LA PRISIÓN: LA FUGA DE DON VITTO
161 NEOCRON

EN EL CD

162 HOMEWORLD



DATOS

Antes de entrar en materia, vale la pena que sepas cómo están estructuradas las fichas técnicas que acompañan a los juegos que analizamos y también (por supuesto) cuáles son nuestros criterios a la hora de valorar un juego.

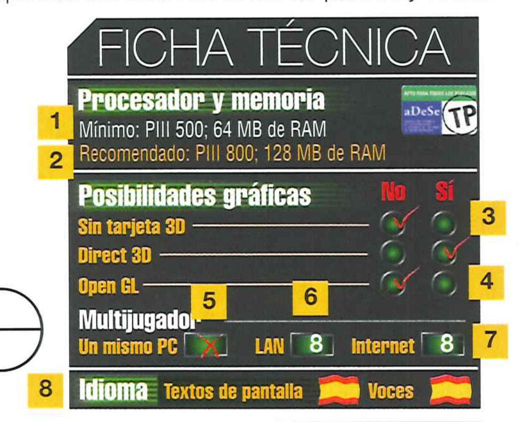
CÓDIGOS DE COLOR

Esta guía incluye análisis de más de 200 juegos clasificados según los géneros a que pertenecen. Para que puedas identificar a simple vista de qué tipo es cada juego concreto o localizarlo fácilmente hemos asignado un color diferente a cada uno de los géneros.



FICHA TÉCNICA Y VEREDICTO

- 1 Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- 2 Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- 3 Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 2D.
- 4 Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- 5 Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- 6 Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.
- 7 Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- 8 En qué idiomas están los textos de pantalla y voces.



VEREDICTO

Un arcade repleto de acción y con argumentos para que estés de lo más entretenido durante muchas partidas. Bueno, bonito, asequible y sobre todo capaz de ofrecer diversión inmediata. Un gran ejemplo de frescura, originalidad y buen hacer que, sin embargo, llega a nuestros PC con demasiado retraso.

7,5

LAS NOTAS

En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se edita "el mejor juego del mundo".

10 PERFECTO
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 OBRA MAESTRA
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 EXCELENTE
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 NOTABLE
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 BUENO
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 ACEPTABLE
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 MEJORABLE
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 PRESCINDIBLE
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 PERNICIOSO
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 DELEZNABLE
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

SIN PUNTUAR
La versión final de este juego aún no ha pasado por la lupa de nuestros analistas. No viene puntuado, aunque sí te decimos todo lo que sabemos de él.

Doce meses de...

ACCIÓN

JUSTIFICANDO ESPERANZAS

Doce meses dan para demasiado, entre otras cosas para media docena de obras de perfección intermitente que otorgan crédito no sólo al género, sino también a una plataforma a la que fanáticos y publicistas no dejan de poner en entredicho. *GTA III* es la conversión perfecta, el manual que ojalá siga la gente de Konami con *Metal Gear Substance*. Se trata de un título de excepcional acabado técnico y muy discutible contenido.

Discutible como tantos otros juegos de acción que parecen vivir satisfechos en el cuartillo del matar por matar. Juegos que alimentan el olvido, antítesis de lo que sí han sido *Mafia* y *Hitman 2*. Ambos cuentan con no pocos momentos memorables que justifican aquellos que no lo son. Algunos les ha dado por llamarlos películas interactivas, y es cierto que el cine, el buen cine, debe ser un referente para quienes abocan esfuerzos en las aventuras del jugador solitario. Para quienes optan por el modo on line, son otras las referencias. En cierta medida son juegos deportivos donde se premia el asesinato, el estratégico, el visceral, el que, en definitiva, más diversión dé a cada uno. Sangre binaria que da muchos beneficios a unos cibercafés que se perfilan como los cines de nuestro futuro inmediato.

A poco que los sucesores de *Unreal Tournament 2003* y *Battlefield 1942*, grandes juegos devorados por sus propias expectativas, eleven el nivel de espectáculo y grandeza audiovisual, la profecía se cumplirá. Y los cibers dejarán de ser casa de pocos para convertirse en nuevo gran negocio del que todos saldremos beneficiados.

Pero todo eso llegará cuando *No One Lives Forever 2* o *Medal of Honor* sean poco más que piezas de una nostalgia que trabaja rápido, mejorando un pasado más esperanzador que brillante. El género está en construcción y sigue en permanente mejora. Alegrémonos.

TRES MOMENTOS ESTELARES



NUEVOS MOTORES...

...de ultimísima generación acaban de desembarcar en nuestros compatibles. Los firman Epic y Digital Extremes. Y no defraudaron. En concreto, el de *Unreal Tournament 2003* es la noticia del año.

FALTARON A LA CITA...



...el par de juegos que llevan una eternidad haciéndose esperar: *Duke Nukem Forever* y *Team Fortress 2*. Los nuevos trabajos de dos de las compañías más elogiadas del sector siguen en paradero desconocido.



SE HACE MAYOR...

...el género en su conjunto, gracias a una hornada de títulos que permite hablar de este año como el mejor desde 1996. *Doom 3*, *DX 2*, *Halo* y *Unreal 2* garantizan que la acción no dejará de crecer.

007: NIGHTFIRE	34
ALIENS VERSUS PREDATOR 2: PRIMAL HUNT	42
AQUANOX	39
BATTLEFIELD 1942	22
BLOOD OMEN 2	38
COMMAND & CONQUER: RENEGADE	38
CONFLICT: DESERT STORM	26
DELTA FORCE: TASK FORCE DAGGER	41
DUKE NUKEM: MANHATTAN PROJECT	37
GHOST RECON: DESERT SIEGE	42
GHOST RECON: ISLAND THUNDER	42
GORE	41
GTA III	8
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	28
INCOMING FORCES	41
IRON STORM	32
JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	20
JUNGLA DE CRISTAL: NAKATOMI PLAZA	41
MAFIA	24
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT	30
MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD	42
MOBILE FORCES	39
NEW WORLD ORDER	40
NO ONE LIVES FOREVER 2: A SPY IN HARM'S WAY	16
OPERATION FLASHPOINT: RESISTANCE	42
SERIOUS SAM: SECOND ENCOUNTER	35
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	33
SPIDER-MAN: THE MOVIE	37
STAR WARS: STARFIGHTER	38
STEALTH COMBAT: ULTIMATE WAR	40
TACTICAL OPS: ASSAULT ON TERROR	40
TEAM FACTOR	41
THE SUM OF ALL FEARS: PÁNICO NUCLEAR	39
UNREAL TOURNAMENT 2003	12
ZAX: THE ALIEN HUNTER	38



DESARROLLADOR: ROCKSTAR GAMES
EDITOR: PROEIN PRECIO: 47,95 €



GTA III

Sueño sobre ruedas

GTA III es a los delincuentes lo que la Constitución a los jueces y abogados: una Biblia, un libro de instrucciones interminable. Desde luego, es la antítesis de lo que se considera políticamente correcto. Cualquier delincuente de ratón y teclado que se precie debería echarle un tiento a este soberbio juego de mafias sobre ruedas y electrizantes persecuciones.

Para ahorrarnos tiempo, vamos a empezar contándote cuáles son las razones por las que no hemos concedido la nota máxima a *GTA III*. Se sobreentenderá, por tanto, que todo lo demás en el juego es perfecto, tanto si lo mencionamos como si no. Ya, no es así como solemos hacer las cosas, pero RockStar Games no nos ha dejado más remedio: *GTA III* contiene mucho más de lo que podríamos embutir en cuatro humildes páginas. Y casi todas buenas. Por lo tanto, en vista de que todas sus virtudes no cabrían en cuatro páginas, nos ha parecido más adecuado empezar por sus defectos, si es que tiene alguno.

Son dos las razones principales por las que no hemos concedido a *GTA III* un reluciente 10: que carece de modo multijugador y que necesitas un ordenador potentísimo y muy bien equipado para disfrutar de él



como es debido. No es que se eche en falta un modo multijugador, pero no hubiera estado de más.

En cuanto a los requisitos "recomendados", te aconsejamos que los interpretes como requisitos "mínimos". Puede que en otros juegos te dé igual gozar o no de los 32 bits de color porque las texturas no son demasiado definidas, pero eso no sucede aquí. Con una aceleradora, un procesador y una tarjeta de sonido potentes, *GTA III* es uno de los mejores juegos que verás en tu vida. Con un ordenador mediocre, en cambio, es un simple quiero y no puedo.

DIFÍCILMENTE MEJORABLE

Dicho esto, todo lo que queda por comentar es una lista de virtudes que definitivamente nos queda grande. Ni sabríamos describirlas de modo que entendieras su magnitud, ni tú serías capaz de creértelas sin verlas con tus propios ojos. La razón de esto se debe a que el juego que ya rozaba la perfección en consolas ha alcanzado la plenitud al ser convertido a PC. Y es que hay un elemento que a los desarrolladores que trabajan exclusivamente para compatibles se les escapa habitualmente: la compresión de texturas. Haber desarrollado el juego originalmente para PlayStation2 ha servido a sus creadores para hallar la fórmula mágica: cómo representar áreas renderizadas más grandes, con más elementos y con texturas mucho más complejas, usando la misma potencia que un juego "normal".

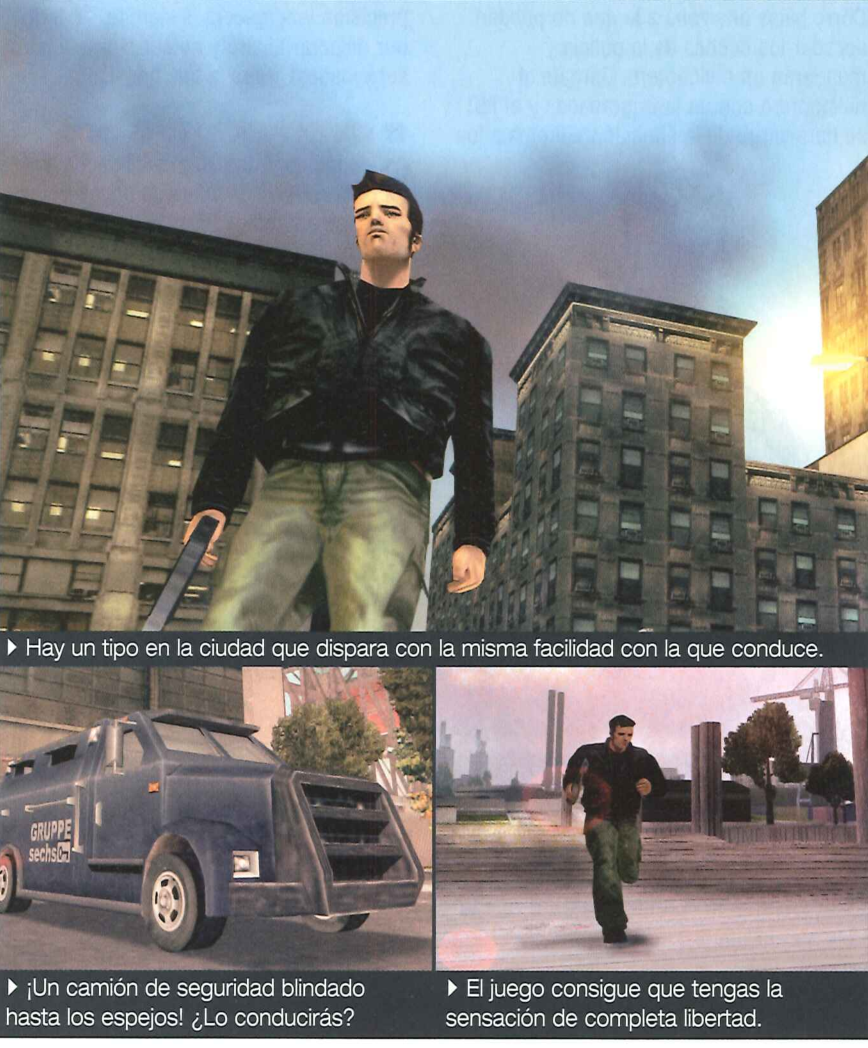
El resultado no podría haber sido mejor: una ciudad viva, prácticamente real, en la que cada peatón o cada coche civil tiene una IA propia. Deja un coche atravesado en un cruce, por ejemplo, y verás la que se monta. Los coches retenidos empiezan a tocar la bocina, los más osados usan el carril contrario o la acera para pasar, los peatones curiosos se acercan para ver qué pasa y los matones de la zona se quedan vigilando con la pistola en la mano por si es una treta de alguna banda rival.

Dale un puñetazo a un ejecutivo trajeado y saldrá corriendo. Dáselo a un jovenzuelo de pinta sospechosa y te responderá con un cabezazo en plena cara.

> EL JUEGO, QUE YA ROZABA LA PERFECCIÓN EN CONSOLAS, HA ALCANZADO LA EXCELENCIA AL SER CONVERTIDO A PC



▸ Sí, puedes huir robando un coche patrulla en la puerta de la comisaría.



▸ Hay un tipo en la ciudad que dispara con la misma facilidad con la que conduce.

▸ ¡Un camión de seguridad blindado hasta los espejos! ¿Lo conducirás?

▸ El juego consigue que tengas la sensación de completa libertad.





Disparar a civiles desde una azotea con un rifle de francotirador no está nada bien.

Liberty City recuerda a diversas ciudades estadounidenses, como Seattle o Chicago.

Atiza a alguien hasta tenderlo en el suelo sangrando y vendrá una ambulancia a socorrerle. Dispara al aire y alguien te delatará a la policía, que enseguida viene a capturarte. Huye y te perseguirán. Escóndete y te rodearán. Dales esquinazo y verás coches patrulla rondando la zona en la que has desaparecido. Déjate ver para seguir huyendo y pedirán refuerzos. Corre hacia una zona a la que no puedan acceder los coches de la policía y mandarán un helicóptero. Cárgate al helicóptero con un lanzagranadas y el FBI se hará cargo de la situación. Elimina a los francotiradores del FBI con tu rifle de precisión y aparecerá el ejército. ¡Y todo por disparar al aire y no entregarte a las autoridades! ¡Mira la que has liado!

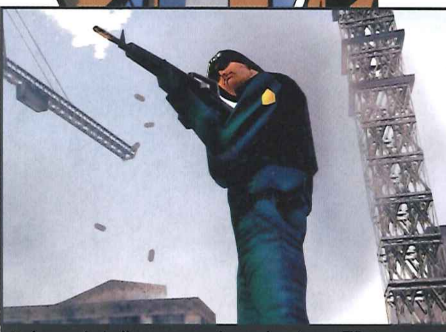
> GTA III CONTIENE MUCHO MÁS DE LO QUE PODEMOS EMBUTIR EN CUATRO PÁGINAS. Y CASI TODO BUENO

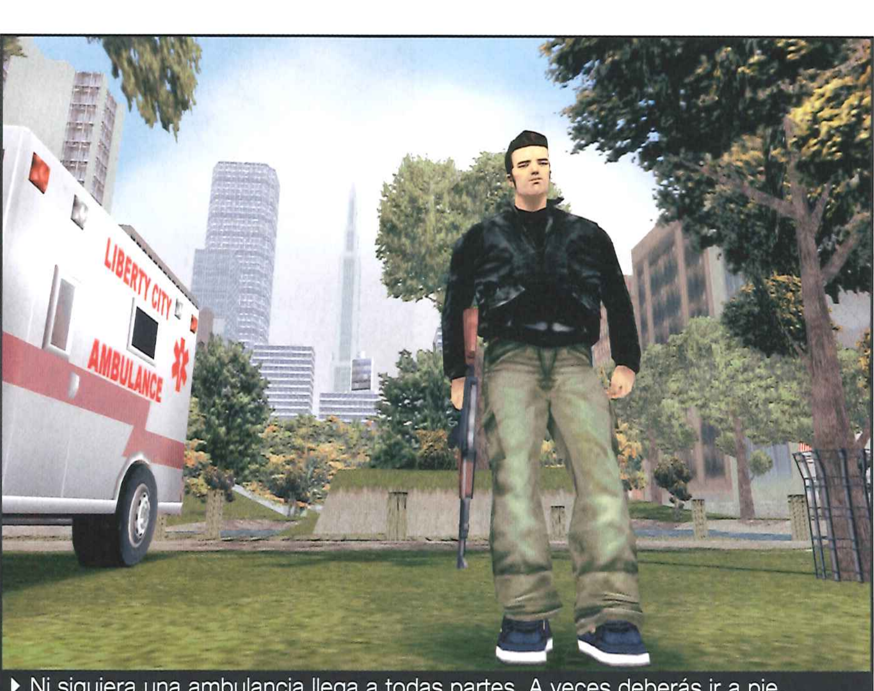
SIMULACIÓN CRIMINAL

Así de lógico y rico en posibilidades es todo en *GTA III*. Si robas un coche de lujo a un tipo adinerado, lo más probable es que huya despavorido, víctima del pánico. En cambio, si a quien intentas robar el coche es a un taxista, más vale que pises el acelerador. Eso si no tienes la mala suerte de toparte con otro delincuente, porque a ti también pueden robarte un coche que tú acabas de robar. Incluso pueden darte una paliza para quitarte el dinero si te da por caminar por los suburbios sin un buen bate de béisbol en la mano.

Si hasta aquí te hemos contado algunas curiosidades sobre cómo es un día normal en Liberty City, imagínate las misiones propiamente dichas. Empiezas como chico de los recados de un matón a quien ni siquiera te dejan ver en persona y acabas siendo un alto cargo en el mundo del hampa. Haces de conductor, chofer, transportista de mercancías peligrosas (coches robados, coches bomba, drogas, etc.), matón, guardaespaldas... ¿Que una banda enemiga está molestando a las chicas de tu jefe? Pues nada, usa el bate de béisbol para darle un pequeño recordatorio de quién manda en el barrio. ¿Los Yakuza están tomando cartas en asuntos que no les conciernen? En ese caso tendrás que cargarte a su jefe para que sus subordinados dejen en paz a los tuyos. ¿O es que la policía ya no tiene suficiente con lo que les pagas por hacer




Los detalles son abundantes. Fíjate cómo caen los casquillos.



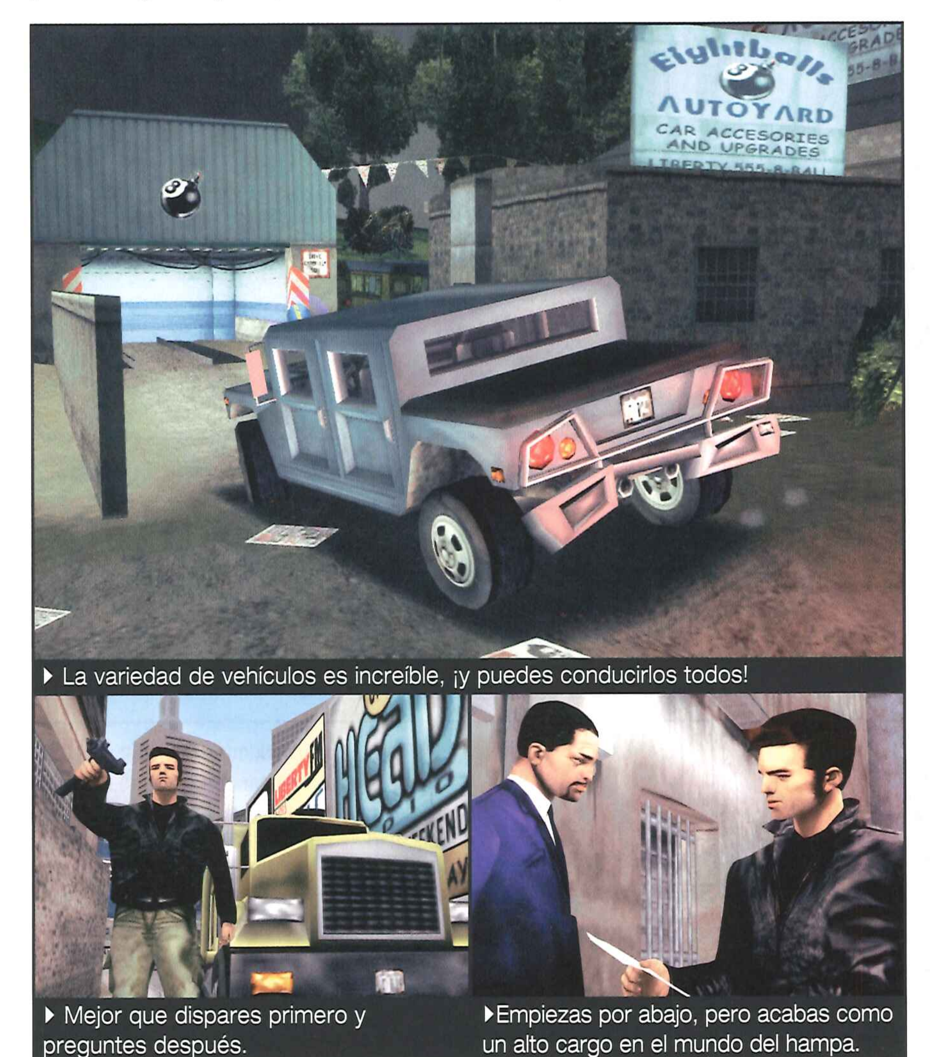
Ni siquiera una ambulancia llega a todas partes. A veces deberás ir a pie.



Procedimiento habitual: abre la puerta del coche, echa al ocupante, monta y acelera.

la vista gorda? ¡Pues ya va siendo hora de hacer una pequeña visita a la comisaría con unas cuantas granadas!

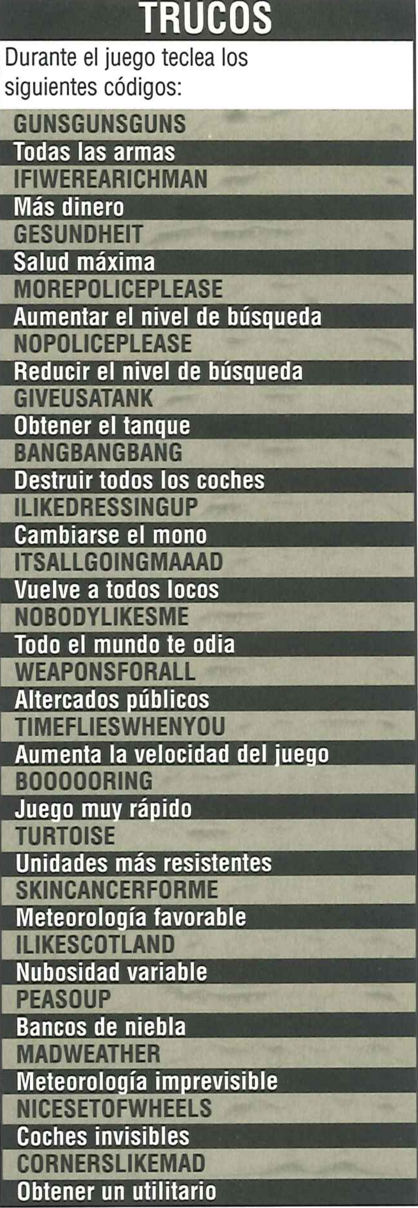
¿Cómo resumirte qué es *GTA III* para que te hagas una idea? Dejémoslo en que se trata de un compendio interactivo de películas algo variopintas, a saber: *Brother, Lock'n Stock, Bullit, Pulp Fiction, 60 Segundos, Snatch, Blues Brothers, Reservoir Dogs, Cómo conquistar Hollywood* y, muy especialmente, *Training Day*. ¿Mejor? ¿Te vas acercando? Tiene buena pinta, ¿no? Pues el juego es algo aún mejor.



La variedad de vehículos es increíble, ¡y puedes conducirlos todos!

Mejor que dispares primero y preguntes después.

Empiezas por abajo, pero acabas como un alto cargo en el mundo del hampa.



TRUCOS

Durante el juego teclea los siguientes códigos:

GUNSGUNSGUNS	Todas las armas
IFIWEREARICHMAN	Más dinero
GESUNDHEIT	Salud máxima
MOREPOLICEPLEASE	Aumentar el nivel de búsqueda
NOPOLICEPLEASE	Reducir el nivel de búsqueda
GIVEUSATANK	Obtener el tanque
BANGBANGBANG	Destruir todos los coches
ILIKEDRESSINGUP	Cambiarse el mono
ITSALLGOINGMAAAD	Vuelve a todos locos
NOBODYLIKESME	Todo el mundo te odia
WEAPONSFORALL	Altercados públicos
TIMEFLIESWHENYOU	Aumenta la velocidad del juego
BOOOOORING	Juego muy rápido
TURTOISE	Unidades más resistentes
SKINCANCERFORME	Meteorología favorable
ILIKESCOTLAND	Nubosidad variable
PEASOUP	Bancos de niebla
MADWEATHER	Meteorología imprevisible
NICESETOFWHEELS	Coches invisibles
CORNERSLIKEMAD	Obtener un utilitario



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

aDeSe +18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

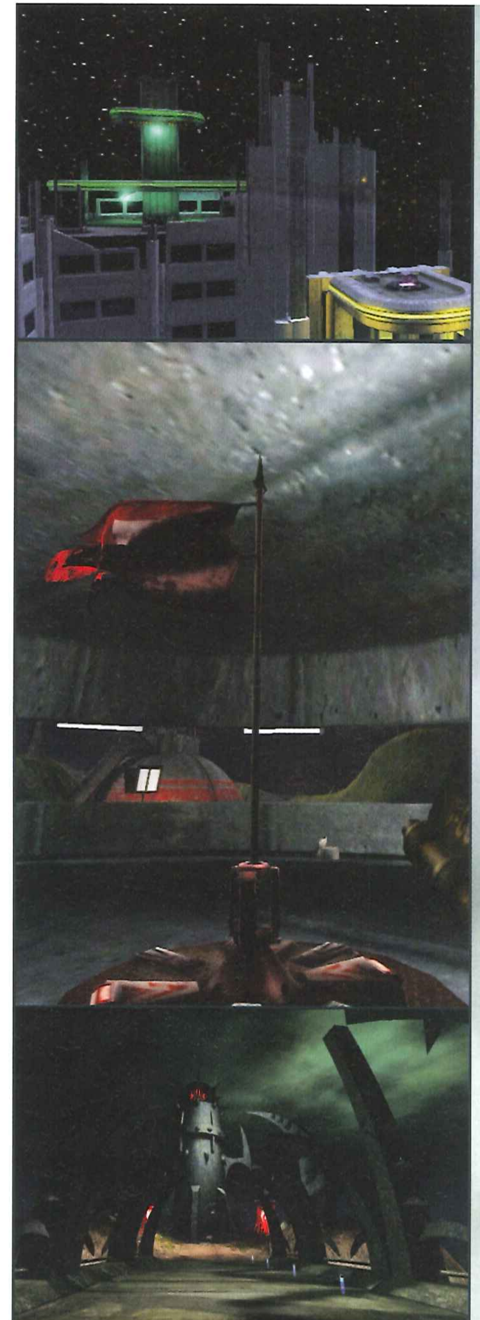
VEREDICTO

Si eres mayor de edad, la inmoralidad o la ilegalidad virtuales no te asustan demasiado y, además, tienes un ordenador potente, éste es el simulador de delincuencia virtual que puede colmar tus expectativas más íntimas. Dejarlo escapar sí que debería ser un imperdonable acto delictivo.

9

DESARROLLADOR: DIGITAL EXTREMES / EPIC GAMES
EDITOR: INFOGRAMES PRECIO: 54,99 €





UNREAL TOURNAMENT 2003

El nuevo rey en red

Tras numerosos retrasos, a finales de septiembre se colgó en Internet la primera demo oficial de *Unreal Tournament 2003*. Se produjeron más de millón y medio de descargas y se multiplicaron los mensajes en foros comentando sus virtudes y defectos. En fin, reacciones que sólo despiertan los juegos grandes de verdad.

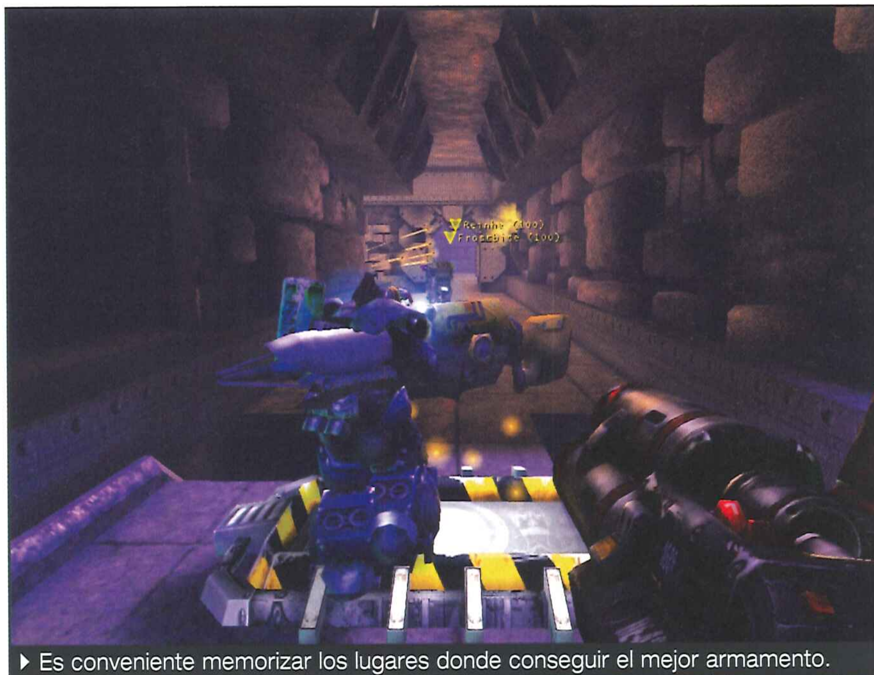
Eran las Navidades de 1999 y nevaba en casi todas partes. Ese periodo de tradicional amor y felicidad se convirtió en paisaje de insultos y griterío desmedido por la publicación de los dos últimos juegos que han aportado avances tecnológicos importantes. El primero en llegar fue *Unreal Tournament*. Poca gente apostaba por él, ya que días más tarde ese dinosaurio que todo lo devora llamado id Software tenía que



lanzar la tercera parte de *Quake*, orientada también al modo multijugador. Ambos se situaron años luz por encima de la competencia y las Navidades del 99 acabaron con la comunidad del PC dividida en dos mitades irreconciliables.

Ahora, a mes y medio de las Navidades del 2002, las facciones no son tan marcadas. Sería estúpido dictar sentencia, porque a fin de cuentas son juegos diferentes. Sí, ambos tienen el mismo planteamiento base, pero su manera de desarrollarlo poco o nada tiene que ver. Combates pausados donde la estrategia puede a la destreza con teclado y ratón frente a matanzas frenéticas que a unos les sirve para descargar tensión y a otros para acumularla.

Estas formas distintas de entender lo que debe ser un arcade multijugador se dan la mano en el nuevo *UT*. Se trata de una secuela que puede enterrar guerras sin sentido y conciliar a *quakers* y *unrealers*, ya que ambos verán colmadas gran parte de sus aspiraciones cuando disfruten en profundidad de esta joya diseñada por Digital Extremes y Epic Games.



▸ Es conveniente memorizar los lugares donde conseguir el mejor armamento.

LA IA DE LOS BOTS HA SIDO MEJORADA HASTA CONVERTIRLOS EN MÁQUINAS CASI PERFECTAS

▸ Algunos niveles parecen sacados de una película de la saga *Alien*.

LOS LÍMITES DE LA REALIDAD

Primer aviso: si a tu ordenador se le acabó la garantía hace unos meses, olvídate de jugar a más de 10 frames por año. Hasta que aparezca un parche que aún está por anunciar, *UT2003* da serios problemas incluso a los poseedores de algunas tarjetas GeForce (1 y 2). Es cierto que las posibilidades de configurar los gráficos del juego son numerosas, pero ese exceso de apartados no hace más que confundir al usuario y aburrirlo en la búsqueda de una combinación imposible de detalles altos, bajos o medios.

Quienes criticamos en su día el desprecio total de la partida individual en el primer *UT* ahora debemos guardar silencio. En esta ocasión, se ha creado un modo historia en el que, solo o junto a compañeros controlados por el ordenador (bots), luchas para convertirte en el mejor ciberglادiador de la galaxia en distintas modalidades.

Por lo dicho hasta ahora, nada nuevo tras el monitor. La verdadera novedad viene dada por el carácter de liga deportiva que se ha pretendido dar al juego. A medida que sumas victorias, puedes ir adquiriendo mejores bots para tu equipo mediante canjes selectivos. La gran variedad y el cuidado diseño de todos los modelos del juego (desde esperpénticos payasos a soldados egipcios), así como la depurada IA, hacen mucho más atractiva esa disposición de equipos.

Pese a todo, la Liga de Campeones es en esta versión poco más que un esbozo de lo que probablemente se podrá ver en futuras entregas. Quizás para *UT2005* se den cuenta de que ésta es la senda buena y tomen nota de cierta obra maestra que hace más de una década diseñaron los Bitmap Brothers: *Speedball*.

El tono de competición deportiva en que el gol es muerte y el sudor es sangre se extiende al modo natural del juego, el multijugador. Y se hace patente muy especialmente en ese gran descubrimiento de nombre Carrera de Bombardeo. Junto a él, están presentes todos los modos clásicos de juego: Deathmatch en solitario o por equipos, Dominación, Capturar la Bandera y... ¿Asalto? No, Asalto ha pasado incomprensiblemente a mejor vida.

De todos modos, en los combates de *UT2003* no hay lugar para tiempos muertos o estrategias varias. La lucha suele ser instantánea, facilitada por el aumento de plataformas de salto inmediato en lugar de los ascensores tradicionales, así como un nuevo diseño de las armas que invitan a ir



Los miembros de tu equipo llevan un triángulo sobre la cabeza para evitar confusiones.

No se ha escatimado nada de hemoglobina en el juego.

en busca de un cuerpo a cuerpo en que la puntería puede en muchas ocasiones al arsenal.

CAMPOS DE BATALLA AMPLIADOS

Si *UT* destacaba por sus escenarios variados que rehuían cualquier tipo de patrón temporal, el juego de Epic Games, como cualquier secuela que se precie, ofrece una doble ración. No sólo podemos encontrar castillos medievales y bases futuristas, sino que el antiguo Egipto vive en armonía con paisajes poblados por rascacielos espectaculares a mitad de trayecto entre *Regreso al futuro II* e *Inteligencia Artificial*.

La diversidad de niveles va más allá de la pura estética. Hay metros y metros cuadrados de paisajes con nieve y también pequeños puzzles de pasillos, algunos con gravedad variable. En definitiva, elementos que hacen de cada mapa un mundo propio. Entre los ya vistos y los que restan por ver, son treinta y siete mapas los que incluye el juego, una cifra algo decepcionante que a buen seguro la comunidad de jugadores hará crecer gracias a los numerosos kits de diseño incluidos.

Hasta que los primeros mapas amateur de dignidad aceptable aparezcan en Internet, tendremos tiempo de estudiar a conciencia los que se ofrecen aquí. Eso sí, la búsqueda de escudos escondidos o ítems que den invisibilidad o aumenten tus defensas puede resultar tan fructífera como la busca del Santo Grial. Toca olvidar esos escudos que daban a su poseedor una clara ventaja frente al resto de rivales, ya que ahora se lleva la ingestión masiva de pastillas. Sí, has leído bien. Consigue 100 cápsulas de adrenalina y podrás elegir un poder especial (invisibilidad, rapidez, defensa o ataque). Se trata de una incorporación más que acertada, que dará a los combates un mayor equilibrio.

Las mejoras conceptuales de esta secuela deben considerarse como su mayor logro, aunque no el único. La calidad gráfica, gracias al nuevo motor de Epic, amplía el límite de realismo que hasta ahora se creía posible. Los reflejos del agua, los árboles y plantas de los escenarios y los efectos de luz son extraordinarios. También la remodelada física de los personajes resulta espectacular; podemos ver cuerpos colgados de un precipicio o cadáveres rodando escaleras abajo. Tampoco se quedan atrás las mejoras en el código de red, permitiendo que, pese a la cantidad de datos generados, el juego no genere lags infinitos.

Junto a tanto neón resplandeciente se pueden ver un puñado de sombras que restan al juego ese punto de excelencia. La calidad sonora queda lejos del acabado gráfico, ya que las voces son poco más que gritos graciosos de los que prescinde el jugador a las pocas partidas y similar fortuna corre una banda sonora de nivel bajo. Y eso no es todo: la presencia de vehículos es testimonial, el sistema de regeneración de vida sigue siendo el mismo de la época *Doom* y los combos de tu personaje son los viejos conocidos.

Todos aquellos que deseaban tener el Gran Juego de la Nueva Generación deberéis seguir esperando. Porque *Unreal Tournament 2003* es simplemente el Mejor Juego de una Generación ya vieja cuyo relevo aún queda lejos. Finiquitada la decepción, y ya sin falsas expectativas ni prejuicios de grandeza, dispongámonos a disfrutar de un juego memorable tal y como se merece.

TRUCOS

Pulsa la tecla **Tabulador** para abrir el cuadro de diálogo. En él, puedes introducir los siguientes códigos:

Código	Efecto
God	Invencible
Fly	Volar
Walk	Desactivar la capacidad de vuelo
Ghost	Atravesar las paredes
Loaded	Todas las armas y munición al máximo
Allammo	Munición al máximo
Allweapons	Todas las armas
Skipmatch	Ganar el combate actual
Behindview 1	Vista en tercera persona
Behindview 0	Vista en primera persona
Invisible 1	Ser invisible
Invisible 0	Desactivar la invisibilidad
Stat fps	Ver los frames por segundo
Stat net	Ver el estado de la conexión

FICHA TÉCNICA

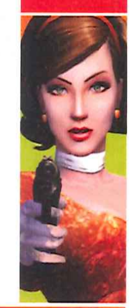


VEREDICTO

UT2003 es un gran juego con una gran limitación: unos requisitos demasiado elevados que limitarán su popularidad. A pesar de ello, estamos ante el arcade multijugador que todos hemos soñado durante los últimos años. Ágil, variado y espectacular. Sin duda, un entretenimiento casi perfecto.

8,5

DESARROLLADOR: MONOLITH
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL PRECIO: 49,99 €



NO ONE LIVES FOREVER 2

A Spy in H.A.R.M.´s Way

Lápiz de labios sumamente letal

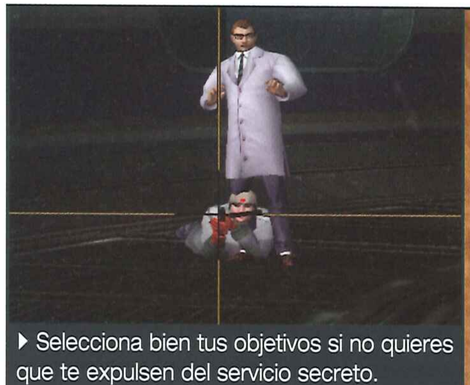
No One Lives Forever se convirtió en uno de los mejores juegos de la temporada pasada a base de mezclar y optimizar diversas ideas de sus rivales. Más que un juego de acción innovador, fue el más completo de los últimos tiempos. Y su segunda parte es aún mejor.



La protagonista de esta nueva entrega vuelve a ser Cate Archer, una espía atractiva, inteligente y de incuestionable profesionalidad, como recién sacada de una película de Austin Powers. Las novedades empiezan por la estética, que sigue siendo muy años 60, pero no tanto como en el original, y por el argumento, ya no tan ligado a la lógica de la guerra fría. Esta vez, se trata de desbaratar un complejo plan urdido por la más peligrosa organización clandestina del mundo: H.A.R.M.

Para que no te pierdas del todo en el complejo entramado argumental del juego, se ha reducido considerablemente la cantidad de vídeos. De esta forma se ha evitado también que las escenas no interactivas interrumpan el juego con excesiva frecuencia y afecten al ritmo, una de las pocas cosas de que se quejaron los jugadores de la primera entrega.

Para compensar, se ha añadido más información a la que accedes durante el juego. No sólo es imprescindible leer las notas que irás encontrando por el camino, sino que debes utilizar a conciencia tus artes de espía para buscar cualquier tipo de información en cajones, armarios o cualquier lugar que pueda ocultar material de utilidad. Obtener este tipo de información será recompensado con puntos de experiencia. También da puntos adicionales superar las misiones



Selecciona bien tus objetivos si no quieres que te expulsen del servicio secreto.



Un fórmula mágica: poco ruido y muchas nueces.

con el máximo de profesionalidad. Es decir, buena puntería, ninguna baja civil (a poder ser, tampoco enemiga) y velocidad en la resolución.

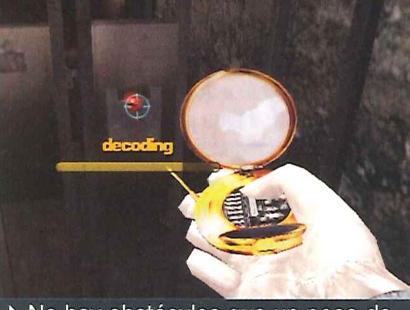
Estos puntos se pueden utilizar, en cualquier momento del juego, para que tu personaje adquiera y perfeccione nuevas habilidades, como en los juegos de rol. Esto ya se insinuaba en la entrega anterior, pero es ahora cuando empieza a formar parte esencial del sistema de juego. Distribuyendo los puntos ganados, puedes hacer que Cate lleve una mayor cantidad de armadura, coloque los explosivos con mayor rapidez o no le tiemble en exceso el pulso al apuntar.

UN MOTOR PRODIGIOSO

Jupiter es el nombre de la cuarta generación del flamante motor Lithtech, el utilizado por este juego. La herramienta ha dado un rendimiento excelente en la creación de detallados escenarios tanto exteriores como interiores, pero es la representación de los personajes lo que realmente marca diferencias con respecto a otros grandes títulos del género. Tanto durante el juego como en las escenas de vídeo, es una gozada ver de cerca cómo los protagonistas de *NOLF2* mueven los ojos, arquean las cejas o mueven los labios al hablar. Una auténtica maravilla.

SE HA PRESTADO UNA ESPECIAL ATENCIÓN A CREAR UNA ATMÓSFERA DE VEROSIMILITUD EXTREMA

Los escenarios, pese a su buen aspecto, no resultan todo lo variados que sería de desear. Hay media docena de grandes niveles por los que se reparten las 40 misiones de las que consta el juego y todos ellos han sido cuidados hasta el menor detalle. La mayoría de niveles tienen varios puntos de entrada y varias rutas alternativas para llegar a los



No hay obstáculos que un poco de tecnología punta no pueda superar.

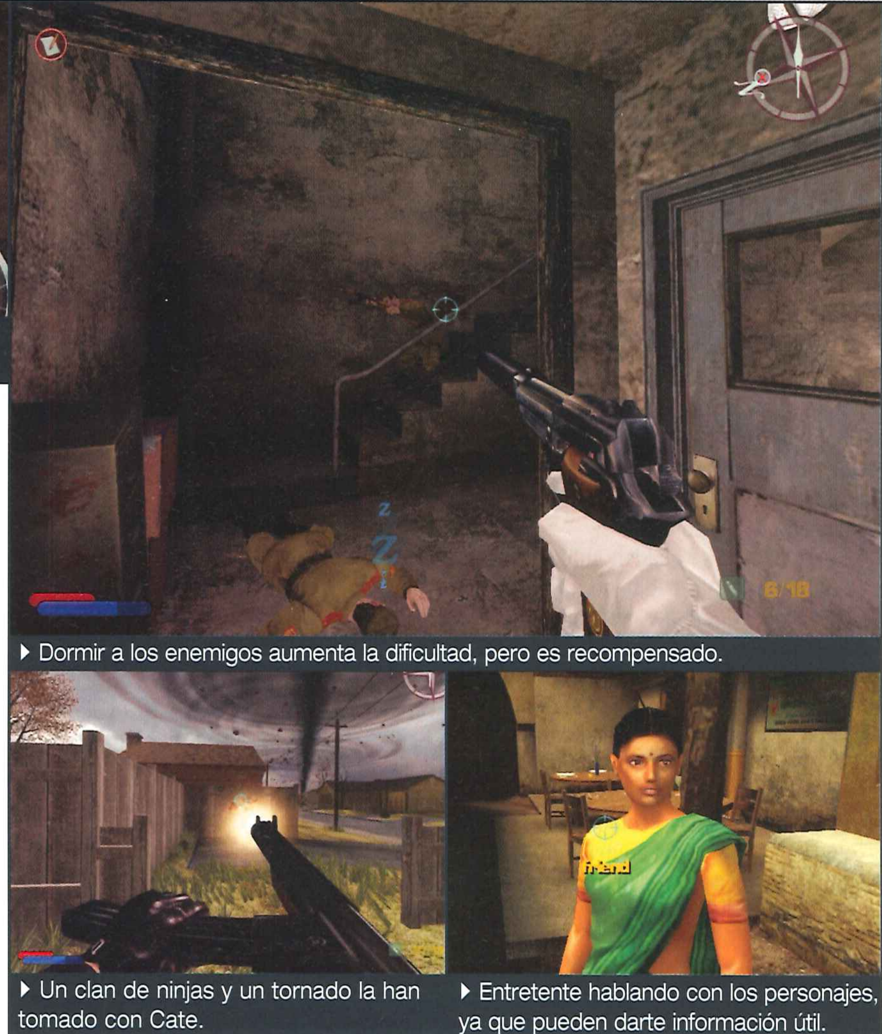


En el entrenamiento básico de un espía no hay que descuidar las clases de esgrima.





Algunos malos no saben cuándo llega el momento de rendirse.



Dormir a los enemigos aumenta la dificultad, pero es recompensado.

Un clan de ninjas y un tornado la han tomado con Cate.

Entretente hablando con los personajes, ya que pueden darte información útil.

puntos clave, ya que el desarrollo del juego hará que los visites una y otra vez, sobre todo cuando tengas que resolver puzzles complejos que exijan volver atrás a recuperar objetos o hablar con determinados personajes.

Tanto mimo en el diseño de niveles se debe a la voluntad de que esta secuela siga siendo lo que era el original: un juego de sigilo e infiltración muy absorbente y preciso. Los amantes del gatillo fácil podrán completar el juego a su estilo, aunque deben prepararse para pasarlas canutas dada la gran cantidad de enemigos, la fragilidad de la protagonista y, sobre todo, la escasez de munición. Cuanto más juegas a *NOLF2*, más te das cuenta, primero, de que es un juego que implica una dedicación y una atención especial, y segundo, que pasar desapercibido es la espina dorsal de su jugabilidad.

OJO DÓNDE PISAS

Para fomentar el sigilo, se ha incluido un nuevo icono en la pantalla cuya



intensidad varía, como la piedra de *Thief*, de manera que sirve de indicador para saber si Cate está bien escondida o no. Y eso no es todo: ha aumentado de forma considerable el número de objetos del escenario con los que se puede interactuar, en muchas ocasiones de forma involuntaria. Por ejemplo, los típicos cristales que pueden romperse, no todos, pero sí la mayoría, y luego las botellas, que pueden moverse o incluso caer al suelo por accidente. En el escenario de Japón, las puertas tienen los clásicos colgantes en forma de campana que sirven para alertar de que alguien ha entrado.

Todos estos detalles, que dan vida a los escenarios, pueden jugar a tu favor o en tu contra, depende de lo hábil que seas al manipularlos. Ten en cuenta que eres una espía y que tu función aquí consiste en hacer un uso inteligente de los elementos a tu alcance para jugarle malas pasadas a la inteligencia artificial.

En la mayoría de juegos, al menos los de calidad, se destaca la inteligencia de los enemigos, su capacidad para buscar refuerzos y rutas alternativas. Todo esto lo encontrarás en *NOLF2*. Por ejemplo, si un enemigo solitario te descubre y se da a la fuga, más vale que lo persigas hasta

HAY MEDIA DOCENA DE GRANDES NIVELES POR LOS QUE SE REPARTEN LAS 40 MISIONES DEL JUEGO

darle caza, porque luego suelen aparecer por tu espalda, que para eso juegan en casa.

Además, en este juego se ha prestado una especial atención a crear una atmósfera de verosimilitud extrema. A ello contribuyen muchísimo las conversaciones entre los personajes no jugadores. Te acercas a ellos y les oyes hablar de las pequeñas inquietudes y miserias de sus vidas virtuales. Puede que eso te provoque un sentimiento de desconcierto y que hasta te resistas a eliminarles, que prefieras dejarles aturdidos en vez de despacharles con una ráfaga de ametralladora innecesaria.

Esta humanización insospechada de los enemigos viene completada por sus pautas de comportamiento, totalmente impredecibles. No tienen las habituales rutinas, sino que actúan como seres humanos con sus veleidades y caprichos. Tanto pueden ponerse a mirar un cuadro



¡Gadgetolinterna! Cate tiene soluciones para todo.

como decidir ir al baño. Todo esto convierte el juego se convierte en un pasatiempo tan realista como complejo, nada apto para los devotos de la acción descerebrada y previsible.

CASQUILLOS DE BALA

Por supuesto, un juego como éste requiere un arsenal de lo más especial. A las armas que podamos robarles a los enemigos hay que añadir los objetos especialmente diseñados para Cate. Descodificadores, sopletes, señuelos, etc., todos ellos camuflados en los objetos más cotidianos que una mujer pueda llevar en el bolso. En la mayoría de los casos, obtienes estos objetos durante las misiones, envueltos en paquetes de regalo esparcidos por los diferentes niveles. De esta forma, desaparece la engorrosa pantalla de equipamiento de la primera parte.

Aunque ahora dispones de un rápido acceso al inventario, resulta más trabajoso rellenarlo. Para conseguirlo, cuentas durante el juego con la ayuda de Santa, el antiguo proveedor, que anda tan preocupado por su seguridad que ha diseñado un pájaro mecánico que se te va apareciendo y facilitándote información sobre el equipamiento que te haya dejado escondido.

Es importante que tengas claro que *NOLF 2* es un juego muy largo y a la vez complicado, incluso en su modo de dificultad más bajo. Avanzar por las distintas fases requiere una dedicación especial, sobre todo si te propones hacerlo como un auténtico espía. Una opción que puede resultar atractiva para los que no acaben de cogerle el truquillo es probar su modo multijugador. En él, se ha prescindido de los típicos combates a muerte con o sin equipos. La oferta consiste en un modo que permite a un grupo de cuatro amigos jugar en cooperativo una versión modificada de la campaña para un solo jugador. Se trata de una idea tan infrecuente como afortunada. Muchos juegos que incluyen modos multijugador rutinarios y que en cambio tienen una sólida estructura de misiones deberían plantearse opciones así.

Son pocos los vehículos que puedes conducir, pero aportan algo de variedad.

Un icono con forma de ojo te indica si estás bien escondido.

TRUCOS

Para poder introducir los códigos, simplemente hay que pulsar **T**, con lo cual se abre el cuadro de diálogo.

Código	Efecto
God	Modo invencible
Ammo	Munición al máximo
Armor	Armadura al máximo
Health	Salud al máximo
Skillz	Puntos de experiencia gratuitos
Maphole	Pasar al siguiente nivel
Poltergeist	Invisibilidad

FICHA TÉCNICA



Procesador y memoria
Mínimo: PIII 600; 256 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

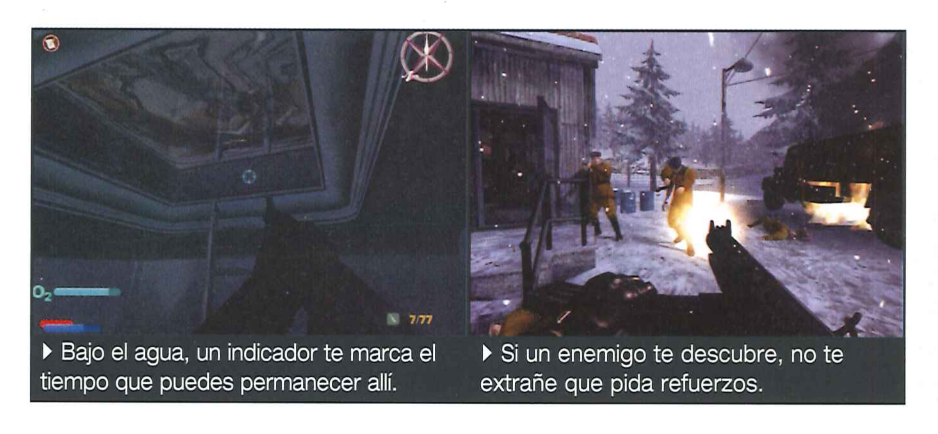
Multijugador
Un mismo PC: X — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

No se trata de una receta milagrosa, pero sí de un juego con todo lo que hay que tener. El equilibrio entre la acción pura y la necesidad de exprimirse las meninges es perfecto. Sólo la forma en que se desarrolla el personaje y el exceso de notas informativas durante el transcurso del juego lo deslucen un poco.

9


Bajo el agua, un indicador te marca el tiempo que puedes permanecer allí.

Si un enemigo te descubre, no te extrañe que pida refuerzos.

DESARROLLADOR: RAVEN SOFTWARE
EDITOR: PROEIN PRECIO: 49,95 €



JEDI KNIGHT II
Jedi Outcast

Esgrima luminosa

Un hombre y un destino: en tu monitor aparecen las imágenes de la tercera entrega de la serie iniciada con *Dark Forces*. Y ahí estás tú, dispuesto a ponerte de nuevo en la piel de Kyle Katarn, dispuesto a volver a convertirte en un Jedi.

El personaje principal, Kyle Katarn, ha dejado su sable en manos de Luke Skywalker y renunciado a sus poderes para evitar ser atraído por el Lado Oscuro de la Fuerza. Como consecuencia de esta decisión, la primera parte de *Jedi Outcast* viene a ser como muchos otros juegos de acción futurista. Poco después de empezar, sientes una perturbación en la Fuerza y aparece el primer puzzle, que debe resolverse alcanzando algunos interruptores. Y éste es sólo el primero de una larga serie.

Convertirse en Jedi va a resultar duro: te hacen recorrer un planeta lleno de enemigos armado con una simple pistola láser y desprovisto de poderes. Y encima te hacen pensar. Pero, como dice Luke en un momento del juego, si fuera fácil, el universo estaría lleno de caballeros Jedi.

Tras superar los primeros instantes, gracias en parte al manual, ya no dispones de más ayuda que la que pueda ofrecerte tu compañera de fatigas, Jan Ors. En muchas fases del juego vas a tener que cuidar de ella, todo un problema cuando a duras penas puedes cuidar de ti mismo. Pronto te ves obligado a renunciar a las tácticas de asalto y esforzarte en pasar desapercibido.

INTELIGENCIA DIABÓLICA

El principal problema con que tropiezas una y otra vez es el amplio rango visual de los enemigos y su notable IA. Se hace imprescindible dispararles a zonas vitales. Y los más listos tienen una extraordinaria capacidad para ponerse a cubierto.

> AUNQUE LA RESOLUCIÓN DE PUZZLES ES UNA PARTE IMPORTANTE DEL JUEGO, ES LA ACCIÓN LA QUE PREDOMINA



Vale la pena echarle un tiento a las partidas multijugador de captura de bandera.

Este purgatorio inicial toca a su fin cuando por fin te apoderas del sable de luz. Para hacerlo, debes superar un buen puñado de puzzles que ponen a prueba tu paciencia y tu habilidad. Casi todos se resuelven mirando a tu alrededor para buscar cualquier abertura que no hayas visto, activando todos los botones que encuentres, realizando saltos complicados o activando mecanismos.

Aunque la resolución de puzzles es una parte importante del juego, la acción predomina. Aún más letal que la depurada IA de los enemigos es su exagerado número. Es posible avanzar jugando sólo con el sable de luz, pero para ello debes hacer un uso continuo de los poderes de la Fuerza. Una vez conseguido tu sable y los primeres poderes, tus habilidades con ellos irán avanzando según superes niveles. El jugador no elige el tipo de poderes que va desarrollando, ya que debe adquirir las cualidades que hacen falta para superar los exigentes puzzles del tramo final del juego.

En cuanto al sable de luz, los primeros instantes con él suelen acabar en fracaso. Aunque su control es relativamente



Con esa cara de buena persona, nadie diría que es la responsable de este estropicio.



Efectivamente, en *Jedi Outcast* pondrás a prueba las piernas de Kyle.

TRUCOS

Despliega la consola durante el juego pulsando Mayúsculas + \ y teclea "devmapall". Una vez hecho esto, podrás introducir los siguientes trucos:

Truco	Efecto
god	Invulnerabilidad
noclip	Atravesar paredes
notarget	Los enemigos te ignoran
kill	Autoinmolarse
give all	Munición, salud y armadura al máximo
give health	Salud al 100%
give armor	Armadura al 100%
give ammo	Munición al 100%

sencillo, avanzar con él te expone en exceso a los disparos enemigos. En algunos momentos, deberás arrojar el sable utilizando el botón secundario de disparo y luego recuperarlo automáticamente usando la Fuerza. Por supuesto, como mejor se controla esta formidable arma es con una perspectiva en tercera persona, aunque puedes recurrir a la primera si lo deseas.

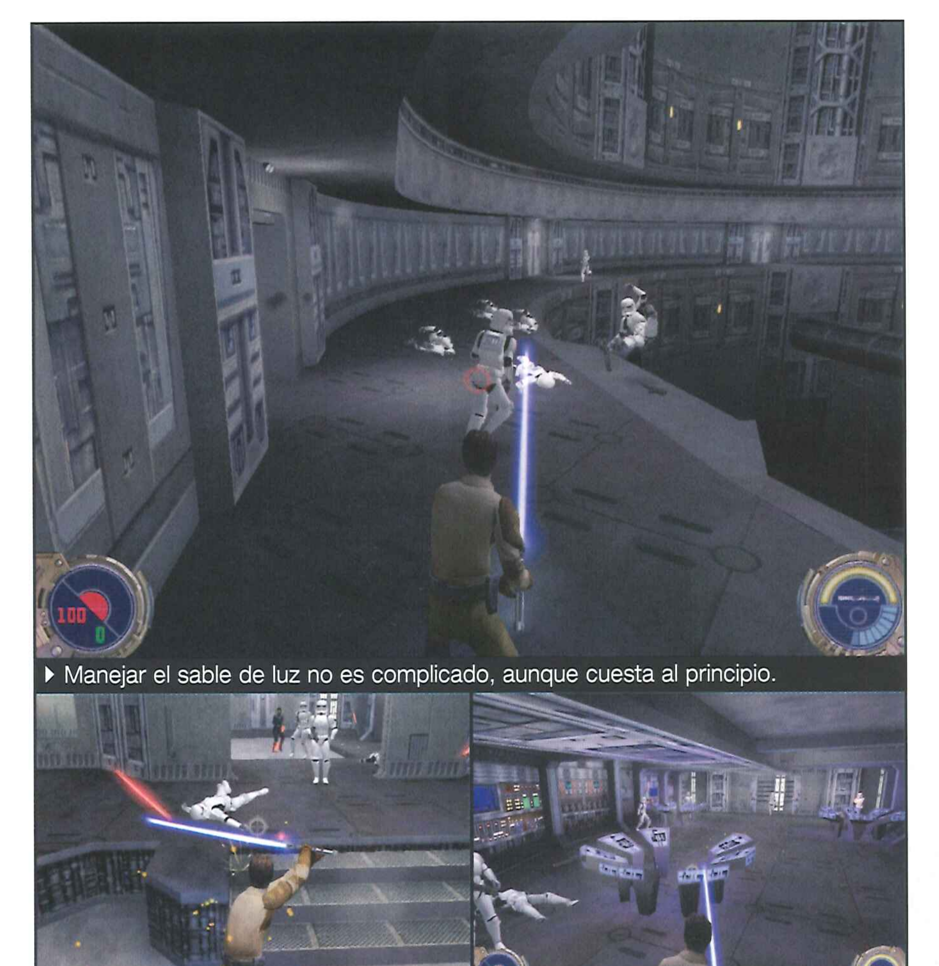


▸ El punto de mira indica en qué lugar concreto hacer uso del poder.

■ CON O SIN SABLE

En cuanto a opciones de juego múltiple, *Jedi Outcast* está muy bien surtido: 15 mapas exclusivos y siete modos distintos. Pero es el uso del sable de luz y la Fuerza lo que hace de las partidas multijugador una experiencia original. En ellas debes empezar por decantarte por uno de los dos reversos de la Fuerza. Ello determina el tipo de poderes de que dispondrás.

Una vez dentro de las partidas, si el escenario y modo de juego permiten conseguir poderes nuevos, éstos aparecen en forma de cubos colocados en lugares estratégicos del mapa. El uso de todo tipo de armas en las partidas multijugador depende de lo que decida el que crea la partida. En cuanto a los modos de juego, la originalidad la aportan los modos duelo, maestro Jedi y captura del Ysalamiri. El primero consiste en rondas de combates uno contra uno con sable láser y el segundo es un combate en el que sólo uno de los jugadores es un Jedi.



▸ Manejar el sable de luz no es complicado, aunque cuesta al principio.

▸ Cuando se retire de Jedi, Kyle tal vez pruebe suerte con el béisbol.

▸ Pese a que el Imperio está en crisis, no le faltan tropas de asalto.



VEREDICTO

El uso de la Fuerza y del sable de luz, las exquisitas opciones multijugador y la introducción de puzzles son las principales bazas de este juego. Una buena oportunidad para los que empiezan a hartarse de juegos de acción tan adrenalínicos como vacíos y poco variados.

8



DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 47,95 €



BATTLEFIELD 1942

Un conflicto singular

La gran esperanza ya se ha materializado. Esta vez no han hecho falta continuos cambios de fecha ni campañas destinadas a crear expectativas brutales. Tras una corta espera, *Battlefield 1942* está en la calle. Y ha llegado para quedarse mucho tiempo.



El radar permite saber qué puntos del mapa faltan por conquistar.

Battlefield 1942 llegó a las tiendas norteamericanas la semana del último 11-S. A las pocas horas, aparecía un parche para solucionar unos cuantos problemas que afectaban principalmente al modo multijugador y al rendimiento en determinadas tarjetas gráficas. Muy poco después, la demo de *Unreal Tournament 2003* era una realidad. La tan temida competencia veía al fin, y con misterio, la luz.

La necesidad del parche y la llegada de una competencia tan potente suponía dos puñetazos en los dientes para iniciar su andadura. Lo primero da una imagen de precipitación y lo segundo siembra de espinas su carrera comercial. De todas formas, este análisis resulta injusto con el juego porque, aun sin parche, su calidad es indiscutible. Además, por suerte, la versión que se comercializa en España incorpora las correcciones del mencionado parche.

El efecto del agua está entre los mejores detalles gráficos del juego.

CAMPOS DE INSECTOS Y METAL

La Segunda Guerra Mundial inauguró un nuevo concepto: el de las máquinas por encima de los hombres. Ésa es precisamente la experiencia que ofrece *Battlefield 1942*, la del simulador total de una guerra donde el acero devoró a la carne. No sin motivo, la imagen más repetida a lo largo del juego es aquella en la que un tanque está a punto de destrozar el casco de un soldado.

En los 16 escenarios disponibles, cada uno de ellos reproducción fiel de alguna batalla importante, desde Stalingrado a Midway, Omaha, Tobruk o Guadalcanal, uno se encuentra perdido en numerosas ocasiones. Con un rifle y un cuchillo, se trata de encontrar rápido un vehículo con el que desplazarse por los inmensos escenarios.

Aunque los distintos tipos de unidades tengan diferencias notables y una presencia equilibrada de cada uno de ellos pueda dar la victoria a un bando u otro, son los 35 vehículos disponibles los que marcan verdaderas diferencias.

Dependiendo del bando elegido (Japón, Reino Unido, Estados Unidos, URSS y Alemania) y el lugar del combate, puedes hacerte con los mandos de tanques y buques de guerra. Casi todos ellos ofrecen un manejo intuitivo al que rápidamente se acostumbran los clientes habituales de la primera persona. Sólo el control de los aviones puede desesperar a más de uno.

A modo de ayuda, se ha incluido la posibilidad de cambiar de



Es importante elegir bien el vehículo antes de salir a luchar.

Olvídate de contemplar explosiones espectaculares.



▸ En esta posición no importa que el tanque no deje huella en la arena.



▸ Las granadas son la mejor alternativa para sobrevivir delante de un tanque.

perspectiva y pasar a tercera persona con diferentes tipos de puntos de vista. Cuando tomas distancia, es decir, miras tu bello vehículo desde fuera, te das cuenta del irregular trabajo en la física de los vehículos. Desde tanques que atraviesan tabiques hechos de aire a jeeps que no menguan su velocidad por mucha metralla que lleve el motor. Son pequeños defectos a los que uno acaba acostumbrándose.

MIL MUERTES Y UNA SOLA VIDA

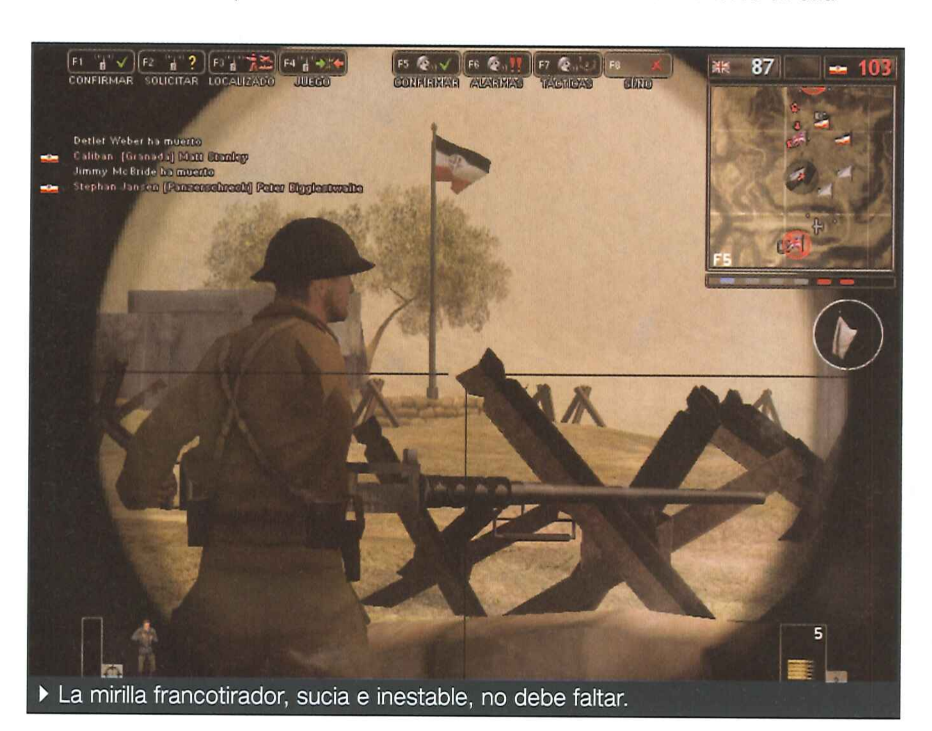
En *Battlefield 1942* no tiene uno la sensación de estar en una Gran Guerra Global, sino en conflictos singulares que se ganan o se pierden pero que no van a cambiar la historia. Eso debe atribuirse al desarrollo de las partidas, establecido mediante un acertado sistema de puntos, en el que ambos bandos parten con un marcador inicial (no siempre equilibrado) y donde vence quien deje a cero a su oponente. ¿Cómo? Cada resurrección resta un punto y cada pequeño espacio conquistado hace menguar rápidamente los puntos del contrario.

Así se desarrollan parte de los intensos combates que uno va a vivir si

> PROVOCA LA SENSACIÓN DE ESTAR INMERSO EN UNA GUERRA TOTAL, QUIZÁS POCO REALISTA, PERO SÍ VEROSÍMIL

es el afortunado poseedor de un PC último modelo, algo indispensable para que esos decorados enormes repletos de luchas de todo tipo e infinidad de vehículos se muevan con fluidez. De todas maneras, a nivel gráfico, el juego queda un tanto alejado de los últimos referentes del género. Pero sus deficiencias quedan eclipsadas por algo mucho más importante que sí ha logrado llevar a buen puerto Digital Illusions: la sensación de estar inmerso en una guerra completa, quizás poco realista, pero sí totalmente verosímil.

Eso es todo. Ahora que hemos descrito el escenario, los personajes y la obra, queda por ver cómo se comporta el público, elemento indispensable para que podamos asociar al juego la palabra éxito. Sería una pena que en un mundo en que triunfa tanta medianía no lo hiciesen juegos como éste, al que a buen seguro, desde la tranquilidad, parche tras parche, se le irán corrigiendo esos pequeños errores que hacen que críticos de sofá como nosotros crean estar delante de una obra maestra... en potencia. Un gran juego, en cualquier caso.



▸ La mirilla francotirador, sucia e inestable, no debe faltar.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — aDeSe 16

Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM

Recomendado: PIV 1 GHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 30 — Internet: 30

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

El sueño de todos los amantes de la acción bélica. Todo tipo de vehículos a manejar en geniales reproducciones de las batallas más importantes de la Segunda Guerra Mundial. Sólo deberían resistirse a semejante oferta quienes carezcan de ordenador actualizado y buena conexión. El resto, a por él.

8,5

DESARROLLADOR: ILLUSION SOFTWORKS
EDITOR: PROEIN PRECIO: 47,95 €

MAFIA

Lost Heaven, años 30

Un elocuente homenaje virtual a la mafia. No es que fuesen buenos tipos, pero se lo montaban a lo grande. Con personalidad. Con estilo. Pusieron en jaque a la América de los años 30. E impusieron sus propias reglas, más allá del bien y del mal.

▸ El transporte público puede ser una opción útil en según qué momentos.

Recorres una ciudad virtual que tanto podría ser Chicago como Nueva York o San Francisco. Suena una sintonía que se ajusta a la perfección al ritmo de las imágenes. La inmersión es completa. Los sentidos se agudizan. La mente se predispone a disfrutar de un festín de buen software.

Un inciso. La idea original era utilizar el motor de *Hidden & Dangerous 2* para *Mafia*. Pero a medida que avanzaba el proyecto original, en Illusions se dieron cuenta de que tenían algo grande entre manos, y que el juego bien merecía una herramienta capaz de desarrollar todo su potencial.

Así nació este motor con nombre de producto químico: LS3D. Con él, se ha conseguido un extraordinario nivel de detalle y una física de vehículos e individuos altamente competitiva. Sólo tiene un pequeño gran problema: es un motor muy exigente. Jugar a *Mafia* con todas sus opciones gráficas sólo está al alcance de equipos por encima del Gigahercio y 512 MB de RAM. E incluso con una máquina así es necesario optimizar algunas opciones gráficas si se quiere jugar fluido.

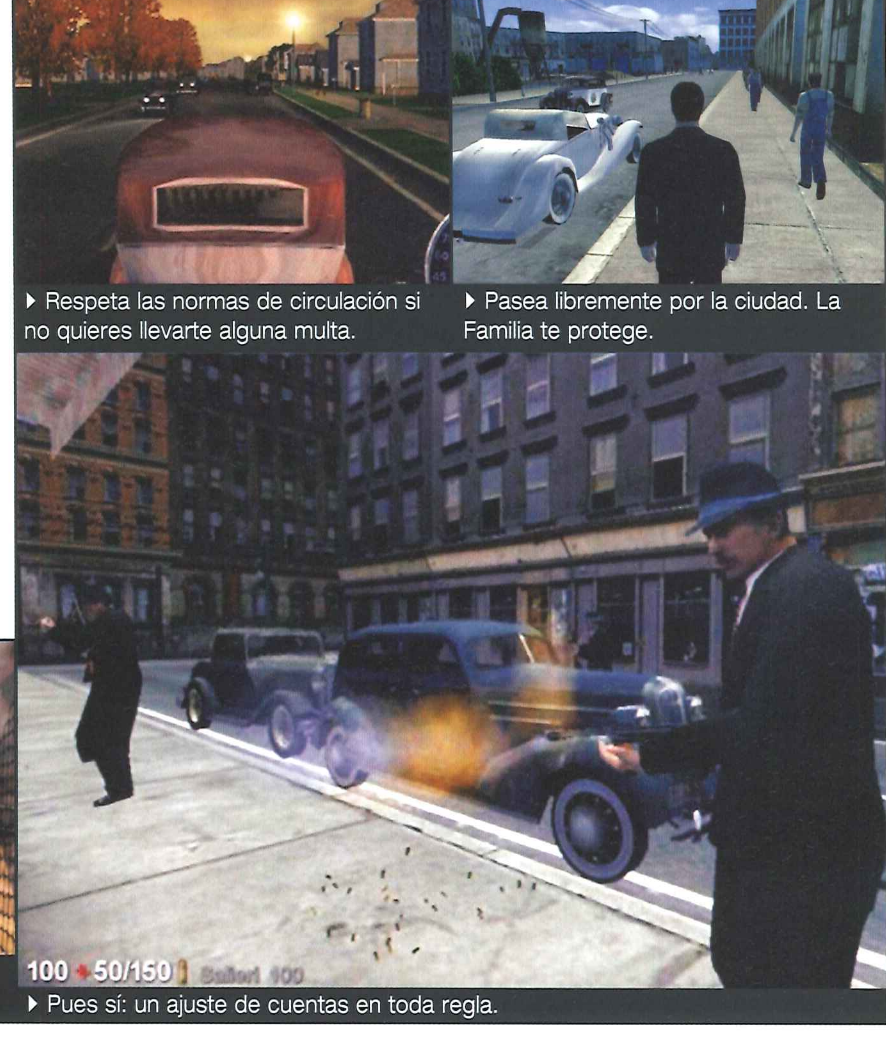
Pero dejemos de hablar de tecnología. En *Mafia* hay más. Para empezar, una gran historia, muy bien desarrollada y ambientada. Y cuajada de tópicos y lugares comunes. Tópicos que, en este caso, son bienvenidos.

Tommy, el protagonista, empieza el juego siendo un honrado taxista. Una noche, unos individuos suben a su taxi y le hacen a punta de pistola una oferta "que no puede rechazar". Así es la primera misión del juego. Conduces de noche y en una ciudad que no has tenido tiempo de empezar a conocer. Debes darle esquinazo al coche que os persigue. Es mucho más rápido que el tuyo. Y está repleto de individuos con la fea costumbre de disparar.

TELA MARINERA

Pronto compruebas que el grado de dificultad es imprevisible. No aumenta de forma escalonado, sino que depende de objetivos concretos. Algunos son sencillísimos. Otros, excepcionalmente difíciles. Los segundos suelen apelar sobre todo a tus sufridas neuronas y a tus reflejos. Además, no puedes grabar la partida en cualquier momento, ya que eso se hace de forma automática.

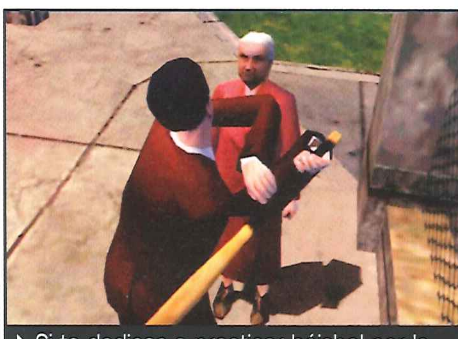
Tras cada misión, te esperan varias recompensas. La primera, la secuencia de vídeo de rigor, realizada también con el motor del juego. Sirven para que vayas preparándote para la siguiente, conozcas



▸ Respeta las normas de circulación si no quieres llevarte alguna multa.

▸ Pasea libremente por la ciudad. La Familia te protege.

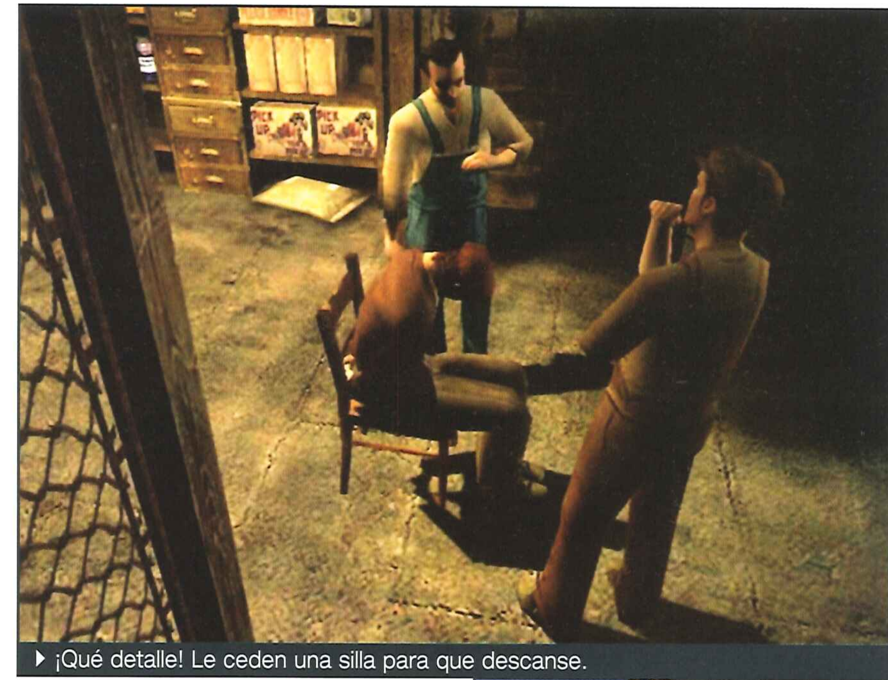
▸ Pues sí: un ajuste de cuentas en toda regla.



▸ Si te dedicas a practicar béisbol por la calle, la policía no tardará en cazarte.

PUEDES CONDUCIR HASTA 60 VEHÍCULOS, POR LAS CALLES DE LA CIUDAD MÁS VIVA QUE HAYAS VISTO JAMÁS

tus objetivos y aprecies el soberbio trabajo de animación realizado por Illusion Softworks. En estos vídeos, asistes también a la progresiva transformación de Tommy en un criminal consumado. Parece que lo del taxi no era lo suyo, porque se le ve muy predispuesto a dejarse seducir por el dinero fácil. Aunque por mucho que lo lleve en los genes, Tommy tendrá que ganarse la confianza de sus superiores. Y eso se consigue jugándose el pellejo en 20 misiones.


▸ ¡Qué detalle! Le ceden una silla para que descanse.

■ ¿TE GUSTA CONDUCIR?

Llevar el volante en *Mafia* es una gozada. Y eso que puedes verte obligado a repetir el mismo tramo una y otra vez si fallas en algún punto antes de llegar a donde se graba la partida de forma automática. Puedes conducir hasta algo más de 60 vehículos diferentes. Y lo haces por las calles de la ciudad más viva que hayas visto jamás en un juego.

La circulación es controlada por una Inteligencia Artificial impecable. En caso de que hagas alguna maniobra rara, el resto de vehículos no dudará en pitarte. Pero no deduzcas que ellos conducen siempre de forma civilizada y respetuosa. En absoluto, la IA está programada para saltarse las normas de vez en cuando, cometer errores y provocar accidentes.

Aunque *Mafia* tiene indiscutibles puntos de contacto con *GTA III*, las diferencias son muy notables. La principal tal vez sea que robar vehículos, no es uno de los elementos esenciales del juego, o no tanto como en *GTA3*. La ciudad virtual de *Mafia* es mucho más animada que la de *GTA3*. Incluso si la recorres a pie, llama la atención el nivel de realismo. Cada uno de los transeúntes tienen su propio aspecto, su forma de andar y comportarse. Incluso intercambian miradas al cruzarse.

Aunque gran parte del juego vas a pasarla al volante, tampoco faltan fases de acción directa y expeditiva. Las primeras misiones exigen uso y abuso de cócteles molotov, bates, pistolas y, en definitiva, cualquier arma que puedas recoger.

Si fuese una película, *Mafia* se llevaría algún que otro Óscar. Entre ellos, sin duda, el de la mejor puesta en escena. Pero es un juego. Un juego excelente, que combina fases de acción y conducción, pero al que ha faltado pulir algunos detalles para hacerse un hueco entre los clásicos del género.


▸ Cuando seas un miembro destacado de la banda, otros pegarán por ti.



▸ Algunas misiones te llevarán a las afueras, donde no hay mapa que valga.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — aDeSe +18

Mínimo: PIII 600; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 800; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador: Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma: Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Un juego que roza la categoría de obra maestra. No llega a alcanzarla por la falta de equilibrio en el nivel de dificultad, los problemas de control y los elevadísimos requisitos. Todo lo demás es extraordinario, desde la ambientación y la trama a la dinámica alternancia de acción y conducción.

8

DESARROLLADOR: PIVOTAL GAMES
EDITOR: PROEIN PRECIO: 44,95 €

CONFLICT
Desert Storm

Sangre y arena

La acción táctica está de moda. Sólo que esta vez la moda no está implicando un incesante desfile de productos de saldo. Al contrario, la máxima popularidad del género coincide con su techo creativo, como demuestra *Conflict: Desert Storm.*

El primer chapuzón en *Conflict: Desert Storm* es poco esperanzador. Gráficos realistas pero sin el nivel de detalle habitual en juegos de este tipo, una interfaz extraña y demasiado simple, una poco usual perspectiva en tercera persona...

Una de dos, o se nos está intentando dar gato por liebre o es que Pivotal Games ha prescindido de referentes y convenciones para ofrecer un producto que poco tiene que ver con el resto de juegos de acción táctica.

El interrogante se desvela tras unas cuantas horas de juego. Sí, *Conflict: Desert Storm* es un experimento. Y uno resuelto con ejemplar eficacia.

Para empezar, el argumento brilla por su ausencia. Estás en la Guerra del Golfo y formas parte de las unidades de élite británicas o norteamericanas. Eso es todo. Aunque participes en la primera guerra televisada de la historia, te corresponde lidiar con la parte que nadie vio por la tele: la del trabajo sucio realizado por el SAS y la Delta Force tras las líneas enemigas.


▸ Puedes preparar emboscadas a los convoyes y hacer que exploten.

La campaña empieza fuerte. A tu disposición tienes un solo hombre que debe rescatar a uno de sus compañeros entrando en una base enemiga para luego darse a la fuga. No hacen la menor falta tediosos tutoriales. Se aprende sobre la marcha.

La perspectiva en tercera persona no plantea el menor problema, ya que el sistema de apuntar es automático. De todas formas, también hay un acceso rápido al zoom integrado en el botón de disparo secundario que permite apuntar en primera persona en las situaciones más complicadas.

En lo que a controles se refiere, resulta curioso el sistema ideado para cambiar de arma. Consiste en pulsar la tecla de mayúsculas para que se despliegue un menú de inventario en el que debes hacer la selección con los botones direccionales. No es un sistema ni mejor ni peor que el tradicional, es sólo diferente.

¿CARNE DE CAÑÓN?

Cuentas con un oficial, un experto en explosivos, un artillero y un francotirador. Juntos forman un equipo excelente que deberías mantener con vida, porque si cae uno de ellos, será sustituido por un recluta de menor capacidad. Además, tras cada misión se asigna de forma automática una cantidad de puntos de experiencia que mejoran sus habilidades y les proporcionan ascensos.

Por suerte, no te costará un gran esfuerzo mantenerlos con vida. Los personajes tienen una barra de vida. Cuando ésta se vacía por completo, caen inconscientes y dispones de un máximo de



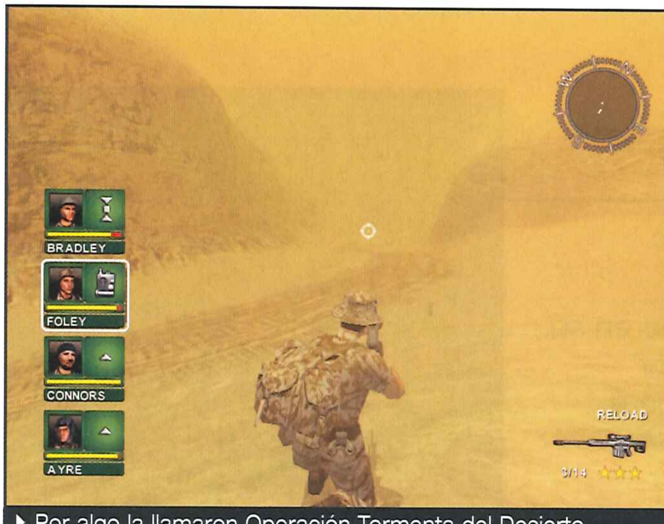
▸ Liberar a un prisionero aliado es tu primera misión.

▸ Puedes dedicarte a cazar pájaros, pero no es nada fácil.

▸ En situaciones complicadas, usa granadas de humo para ocultarte. Funciona.



▸ El enemigo es tan amable que te cederá parte de su arsenal.



▸ Por algo la llamaron Operación Tormenta del Desierto.

▸ Un helicóptero caído y muchos de enemigos. Una misión ideal.

CONFLICT: DESERT STORM TIENE EL ATRACTIVO DE LOS TÍTULOS QUE ROMPEN MOLDES

tres minutos para reanimarlos con un botiquín antes de que mueran. Como los botiquines abundan, no suele ser demasiado problemático.

De todas maneras, las facilidades de este tipo y la evolución de tus personajes son del todo necesarios, ya que la inteligencia artificial de los enemigos progresa de forma continua. En ningún momento llegan a comportarse como auténticos lumbreras, pero sí mejoran en la búsqueda de rutas alternativas y el uso de la retirada estratégica.

■ SEVERAS RESTRICCIONES

La principal dificultad con que debes lidiar es la falta de munición. Para evitar situaciones de escasez extrema, tienes que ir cambiando continuamente el soldado sobre el que tienes control directo y dedicar el tiempo que haga falta a recoger armas enemigas.

La tecla de recarga es la misma que la de acción, con lo cual muchas veces acabas recargando cuando no lo deseas, sobre todo en momentos en que quieres utilizar un arma pesada o introducirte en algún vehículo. Sí, has leído bien: en *Conflict: Desert Storm* también llevas vehículos, aunque sólo en misiones muy concretas y en momentos determinados. Los vehículos, junto al modelado de las armas y los escenarios, son gráficamente lo mejor del juego, que está optimizado para sacar un gran rendimiento de las nuevas GeForce 4, aunque también funciona con una gran fluidez en equipos medios y con tarjetas mucho menos potentes.

En cuanto al tipo de misiones, la apuesta por un estilo deliberadamente arcade hace que sean poco variadas: te pasas la vida peinando escenarios y destruyendo misiles. En fases avanzadas, encuentras objetivos algo diferentes, como establecer un perímetro defensivo o infiltrarte en ciudades enemigas. El ritmo de juego llega a ser tan absorbente en estas fases que podemos decir que *Conflict: Desert Storm* llega a su cenit.

El modo multijugador es el de rigor, o sea, un buen complemento sin mayor incidencia. Cuenta con los modos tradicionales que permiten enfrentamientos por equipos o en solitario utilizando cualquier arma, incluso vehículos.

▸ En la misión del tanque la visión nocturna se hace imprescindible.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

aDeSe +18

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ | LAN 8 | Internet 8

Idioma Textos de pantalla: Español | Voces: Español



VEREDICTO

Conflict: Desert Storm ha triunfado donde fracasaba *The Sum of All Fears*: aunar acción táctica y juego para todos los públicos. Es distinto al resto de títulos del género, pero en cuestión de segundos te acostumbras a su eficaz mecánica y te sumerges en él a pecho descubierto.

8,5

DESARROLLADOR: IO INTERACTIVE



EDITOR: PROEIN PRECIO: 49,95 €

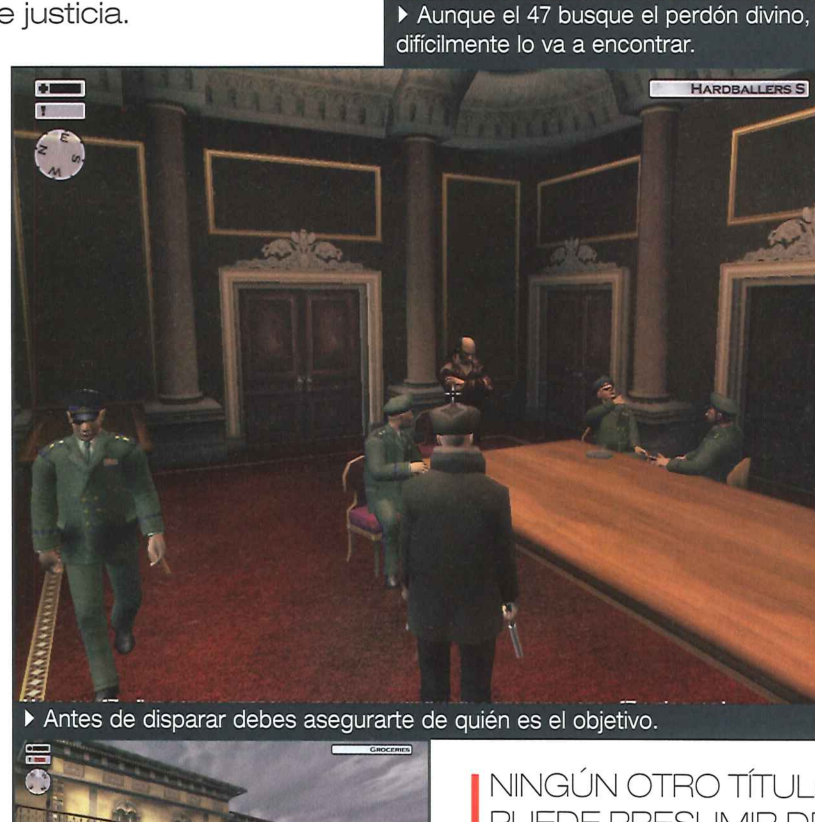


HITMAN 2
Silent Assassin

Silencio letal

Si creyésemos eso de "el tiempo lo pone todo en su lugar", podríamos llegar a pensar que el primer *Hitman*, juego incomprendido en su día, acabará obteniendo el éxito que merece. Pero sólo esta secuela puede hacerle algo de justicia.

Aunque el 47 busque el perdón divino, difícilmente lo va a encontrar.



Antes de disparar debes asegurarte de quién es el objetivo.

Según la dificultad elegida, nos será más o menos difícil evitar a los guardias.

Estás en Sicilia. Ha transcurrido algo de tiempo desde esa brutal matanza con la que finalizó la búsqueda de nuestro origen. Sabes que no eres un agente cualquiera, que tu nombre (Número 47) obedece a algo más que un capricho de los jefes. Por mucho que quieras olvidar el pasado o abandonar este oficio, los asesinos no se jubilan, sólo mueren. Así que, tarde o temprano, uno siempre acaba regresando. En esta ocasión, la vuelta a ese mundo viene obligada por el secuestro de tu anfitrión, el Padre Vittorio. Para rescatarlo, tienes que desempolvar el viejo ordenador portátil y echar mano de los consejos de esa voz sin rostro llamada Diana.

Tras obtener los mapas de la zona y las fotos de tus objetivos, toca seleccionar a conciencia el equipo con el que superar la misión. Y eso no es tarea fácil en esta secuela. Aunque sólo dispongas de su totalidad en las últimas misiones, el arsenal a elegir es abrumadoramente variado desde el inicio.

El monasterio del malogrado Padre Vittorio sirve de base de operaciones o lugar de descanso entre viaje y viaje. Y es que el agente 47 no se cansa de coger aviones y lanchas acuáticas: los malos andan perdidos en embajadas de Rusia, castillos imperiales japoneses o algún rincón de Malasia o Nuristán.

NINGÚN OTRO TÍTULO PUEDE PRESUMIR DE UNOS ESCENARIOS TAN DETALLADOS

Pese a que cada nueva misión tiene algo que ver con la anterior, no esperes encontrar nada parecido a una historia con tintes cinematográficos en *Hitman 2*, y eso resulta más decepcionante si se tiene en cuenta el espléndido final de su predecesor.

LA DISTANCIA DE UN CAMBIO

Nuevamente el sigilo, la necesidad de adoptar otras personalidades y el estudio concienzudo de los planos del lugar son pasos de obligado seguimiento. Lo importante no es evitar a los guardias, sino pasar inadvertido. Para ello, encuentras decenas de personajes, ya sean camareros, chóferes, matones o carteros, cuya vestimenta puedes adquirir tras liquidarles.

Son muchas las posibilidades que encierra cada fase de *Hitman 2*. De nuevo,





La variedad y el acabado de los escenarios interiores son excelentes.



Desgraciadamente, la nieve sólo juega un papel estético en la historia.

TRUCOS

Abre el fichero **Hitman2.ini** que encontrarás en el directorio donde hayas instalado el juego. Añade al final **EnableCheats** en una línea nueva y guarda los cambios introducidos. Una vez dentro del juego, con la tecla **Bloq Mayús** activada, introduce los siguientes códigos:

IOIRULEZ	Invencibilidad
IOIGIVES	Obtener todas las armas y objetos
IOIHITLEIF	Curar al protagonista
IOISLO	Activar la cámara lenta
IOIHITALI	Activar el modo boxeo
IOILEPOW	Activar el ataque especial

no hay sitio para tiroteos ni persecuciones, y no lo hay porque nuevamente el juego fracasa cuando deja atrás la influencia de *Commandos* y se abandona a un intento imposible de ser otro *Max Payne*. El control del personaje carece de agilidad. Tampoco sus animaciones instan a realizar movimientos asombrosos y la salud del agente 47 más bien parece de cristal.

La posibilidad de contemplar toda la acción desde la primera persona podría ser un recurso excelente si no fuese porque los resultados de esa perspectiva andan muy lejos de ser satisfactorios. Además, la IA de los enemigos apenas ha sufrido mejoras considerables tras dos años de trabajo. Eso sí, parece que se hayan vuelto más escépticos: en el modo de máxima dificultad es extremadamente complicado cruzarte con uno de ellos sin ser descubierto. Por fortuna, ahora cuentas con una barra junto al nivel de vida en la que se muestra el grado de alerta de tus oponentes.

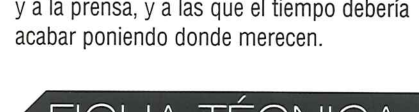
MISIONES PENDIENTES

Tras la proliferación de títulos que pretenden crear escenarios "con vida", en los que todo transcurre con independencia de las vicisitudes de nuestro héroe concreto, desconcierta toparse con un juego tan programado como *Hitman 2*, en el que todo obedece al fin de la misión.

Las pautas de los personajes siguen unas marcas prefijadas, camareros que van y vienen siempre haciendo la misma ruta, cocineros que preparan una y otra vez el mismo plato, invitados que no se mueven de su posición... Es más, en algunas ocasiones la trama avanza justo en el momento en que atraviesas cierto punto del escenario, hayas tardado cinco segundos o diez minutos en alcanzarlo, y ése es un defecto mayúsculo.

Pese a todo ello, *Hitman 2* ofrece argumentos para ser considerado un gran juego. Sus bellos escenarios, una banda sonora prodigiosa y el encanto de unas misiones de inteligente diseño lo convierten en un juego incomparable, con el gusto de las obras imperfectas que dividen al público y a la prensa, y a las que el tiempo debería acabar poniendo donde merecen.


El tutorial del juego transcurre entre cerdos y patos.



FICHA TÉCNICA



Procesador y memoria
Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800 MHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Aunque no tenga el carácter épico de *Mafia* ni el dinamismo de *GTA III*, aunque llegue con todos los defectos que podían esperarse pero también con virtudes sorprendentes, *Hitman 2* debe considerarse el juego de referencia para quienes buscan algo de estrategia y aire fresco para el género de acción.

8



Esto es sólo una pequeña parte del arsenal disponible en Sicilia.

La eficacia debe ser el criterio que debe guiar tus acciones.

DESARROLLADOR: 2015 INC.
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 47,95 €

MEDAL OF HONOR
Allied Assault

Con aires de obra maestra

2002 ha sido el año de los juegos en primera persona. Olvídate del euro, de Operación Triunfo o del centenario del Madrid. Enumerar todas las obras maestras en potencia provocaría algún empacho de expectación. *Medal of Honor* está entre los juegos que más expectación levantaron.


Las zonas al aire libre tienen mucho mejor aspecto que las interiores.

Lo primero que llama nuestra atención en los juegos son sus gráficos. Polígonos, texturas en alta resolución, animaciones de personajes y más polígonos. En eso nos fijamos. Y por eso, el inicio de esta nueva andadura por *otra* Segunda Guerra Mundial lleva consigo algo de desencanto. A pesar del potencial que podamos suponerle al motor gráfico de *Quake III: Arena*, lo cierto es que los norteamericanos de 2015 Inc., aquellos jóvenes que nos deleitaron con una buena expansión para *Sin*, no lo han exprimido demasiado.

Los escenarios interiores dan poco menos que vergüenza. Está claro que los nazis no eran muy buena gente, pero si algo les caracterizaba era el gusto por los excesos. Pues bien, los nazis de este juego andan algo escasos de dinero. En sus casas no verás más que unos cuadros bien cargaditos de píxeles y unos armarios enormes en los que se esconden.

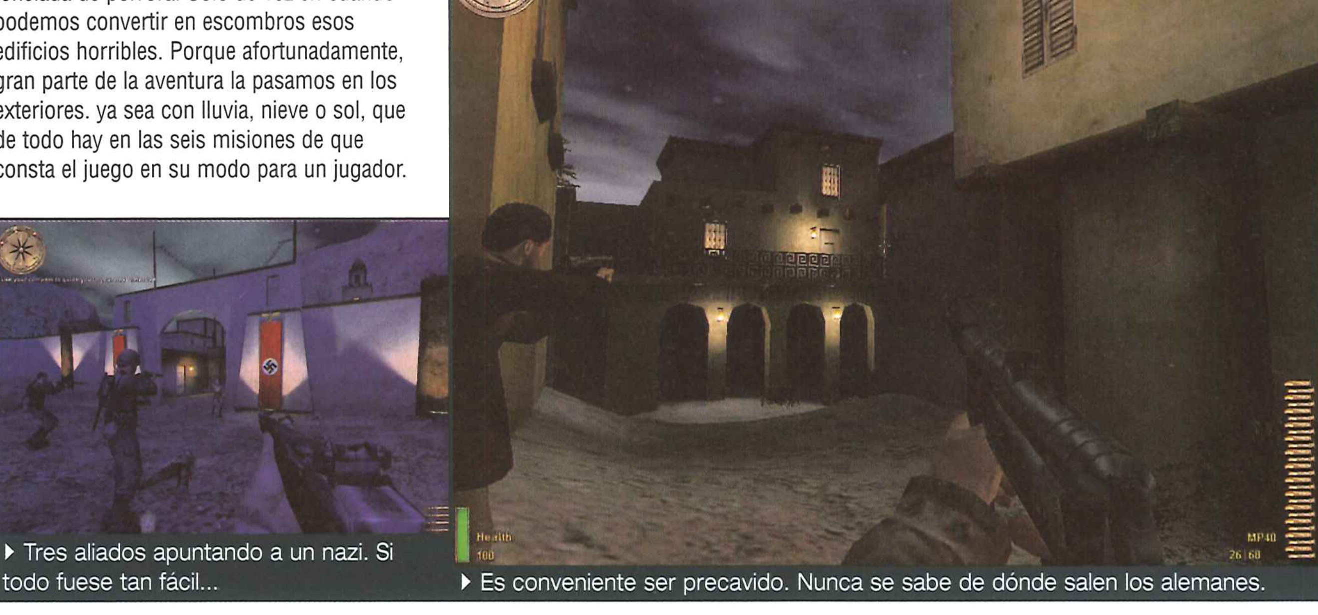
Eso sí, las construcciones alemanas poseen algún tipo de hechizo que hace que la mayoría de sus muebles sean indestructibles a las granadas o a media tonelada de pólvora. Sólo de vez en cuando podemos convertir en escombros esos edificios horribles. Porque afortunadamente, gran parte de la aventura la pasamos en los exteriores. ya sea con lluvia, nieve o sol, que de todo hay en las seis misiones de que consta el juego en su modo para un jugador.

SUBE EL TELÓN

Pronto te das cuenta de que estás delante de algo más que una mediocre adaptación de un juego de consola. Las misiones tienen un interés progresivo, aunque la presentación deje bastante que desear. Pero lo que cuenta es la acción. Soldado empuña arma. Soldado mata nazis. Soldado graba partida antes de que sea demasiado tarde.

Aunque la IA del juego no sea un nuevo estándar en el género, está lo suficientemente bien diseñada como para que nunca veamos a nuestros aliados comportándose como kamikazes. Así que disfrutas de una especie de falso modo cooperativo que es un contrapunto genial al resto de juego. Como sucede en gran parte de los últimos arcade, más que la búsqueda de un estilo de acción propia, de una personalidad definida, se ha optado por la diversidad. Un menú degustación de todo lo bueno que han dado los juegos de acción en primera persona en los últimos años. Inicias la guerra con un poco de sigilo. Al rato, ya estás en plena destrucción masiva empuñando una metralleta.

Y poco después vienen unos niveles contrarreloj en que debemos salvaguardar un puente para acabar dando de bruces con la joya de la corona: el desembarco en Omaha Beach. Desde el nivel sonoro, que alcanza su mejor expresión durante los momentos iniciales de la batalla, hasta el entorno gráfico con sus inmensos escenarios, todo llega en ese instante a la excelencia. En la playa de Normandía, mientras intentamos llegar hasta la costa, somos testigos de cómo un buen puñado de soldados caen a nuestro lado. La cantidad de personajes que comparten pantalla es increíble, y ello sin que el rendimiento de frames por segundo caiga


Tres aliados apuntando a un nazi. Si todo fuese tan fácil...

Es conveniente ser precavido. Nunca se sabe de dónde salen los alemanes.

EL FAMOSO DESEMBARCO DE NORMANDÍA NO ES LA ÚNICA GRAN MISIÓN DEL JUEGO

apenas. Todo esto suena muy bien y se juega mucho mejor, pero quedaba por ver cómo habían resuelto los diseñadores la segunda parte de ese nivel, la que viene una vez alcanzadas las trincheras. Y, aunque no quiero desvelar nada de lo que sucede allí, sí puedo decir que es encomiable. Ni referencias al soldado Ryan, ni otras historias que hayas podido leer. Este desembarco es mucho más de lo que puedes imaginar.

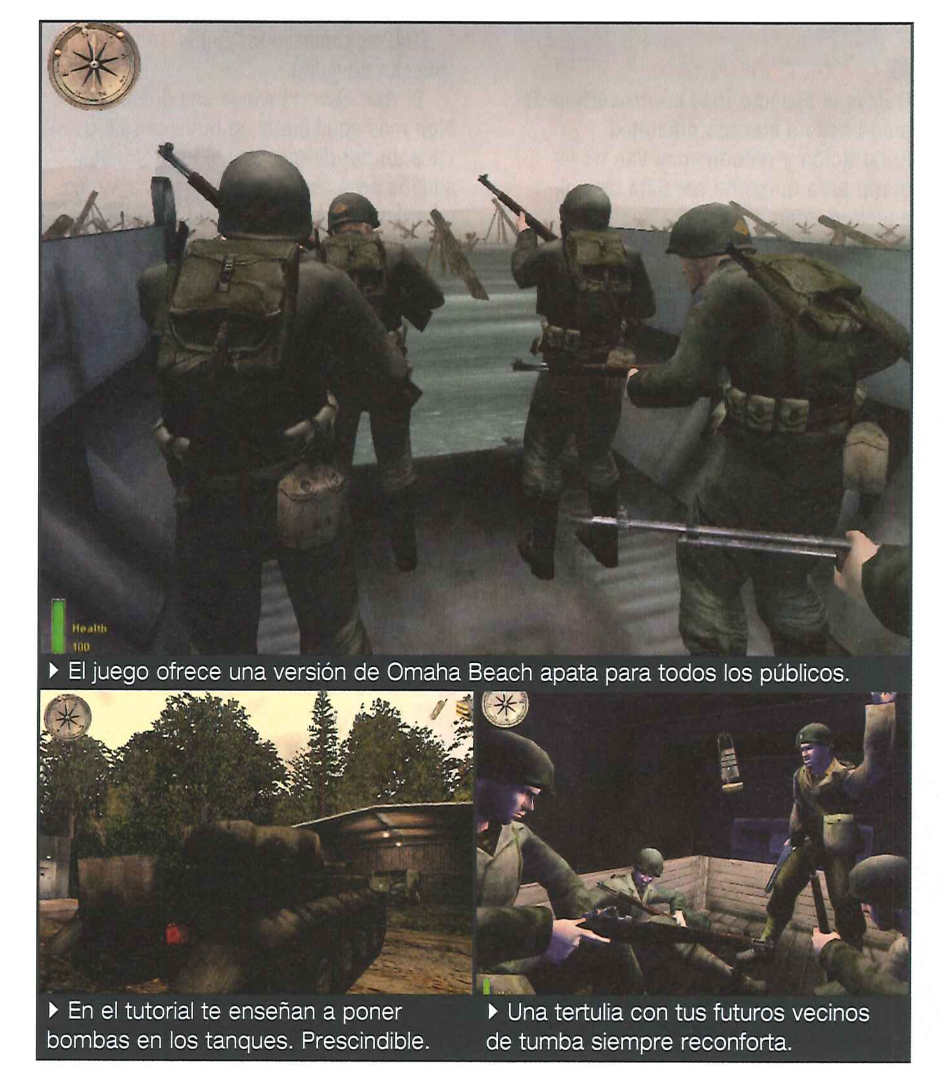
A pesar de tanta palabra positiva, aquí también hay algún "pero", y de importancia. Por alguna incomprensible decisión empresarial, se ha rebajado el nivel sangriento hasta límites que toleraría el más cursi de los Teletubbies. Ni desmembramientos, ni agua teñida de sangre.

LA GUERRA CONTRA TODOS

Si esa misión te sabe a poco, siempre puedes revivirla en el modo multijugador siendo nazi o aliado. Por desgracia, el uso de Gamespy para localizar partidas en curso es obligado, y los bots para mejorar nuestras condiciones siguen sin aparecer. Dos defectos que deberían corregirse en futuros parches. Queda por ver qué nivel de aceptación tendrán los cuatro modos de juego: juego libre, partida por objetivo, equipos o rondas, ya que la competencia es cada vez mayor y los niveles, si exceptuamos el ya citado del desembarco, no resultan demasiado llamativos.

Porque, y en contra de lo que se podía pensar, la grandeza de este juego radica en muchos de sus momentos para un solo jugador. Quien esto escribe, una vez terminada la guerra ha optado antes por revivir misiones como la de escoltar a un contingente a través de un pueblo del que sólo distingues sus casas a través de los relámpagos o cruzar un bosque nevado repleto de minas y francotiradores, que por entrar en alguna de las partidas de Internet. Éste es otro de los detalles encomiables del juego, una vez acabada la misión, puedes volver a ella cuando quieras. Solamente tienes que seleccionar un país en el mapa de Europa.

Que nadie se llame a engaño, *Medal of Honor* no es bocado para esos defensores a ultranza de la innovación. Se trata más bien de un juego al estilo clásico con buenas hechuras pero no exento de contrastes, en el que lo genial se encuentra con lo mediocre y aprende a vivir con ello.



▸ El juego ofrece una versión de Omaha Beach apata para todos los públicos.

▸ En el tutorial te enseñan a poner bombas en los tanques. Prescindible.

▸ Una tertulia con tus futuros vecinos de tumba siempre reconforta.

TRUCOS

Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego en tu escritorio y selecciona Propiedades. En Destino, añade: **+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1**. Si el juego se ha instalado en la carpeta por defecto, la línea debe quedar del siguiente modo: C:\Archivos de programa\eagames\mohaa.exe" +set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1. Una vez hecho esto, pulsa en Aplicar. Ya en el juego, pulsa la tecla º (al lado del 1) para activar la consola y poder introducir cualquiera de los siguientes códigos:

wuss
Obtener todas las armas

dog
Activar el modo invencible

fullheald
Sanar

notarget
Suprimir los objetivos

noclip
Atravesar las paredes

tele x y z
Teletransportarse a una localización

coord
Mostrar las coordenadas de la posición

health
Fijar la salud

maplist
Muestra la lista de los escenarios y permite acceder directamente

toggle cg_3rd_person
Vista en tercera persona

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — aDeSe 16

Mínimo: PIII 400; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 16 — Internet: 32

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Juego contradictorio como pocos. Incluye niveles de juego mayúsculo, pero también tiene fases vulgares, de arcade de todos los días. Algunos lo considerarán una mera sombra de Return to Castle Wolfenstein, pero juégalo, es mucho mejor de lo que puede llegar a parecer a simple vista.

8

DESARROLLADOR: 4X
EDITOR: WANADOO PRECIO: 39,95 €

IRON STORM

Lluvia de metralla

Ahora que Papá Noel ya ha desempolvado el trineo, los grandes juegos empiezan a amontonarse, dejando migajas de interés para títulos como éste. Uno de esos juegos que no llegan con tanto bombo ni tanto platillo, pero que conviene no pasar por alto.



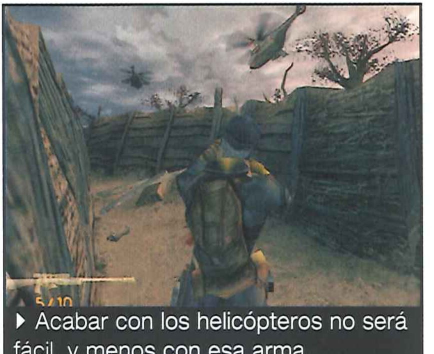
Antes de abandonar tu campamento, puedes charlar con viejos camaradas.



Estamos a mediados de la década de los 60 y la Primera Guerra Mundial aún no ha terminado. En esta ocasión, el héroe norteamericano se llama James Anderson, es teniente y el destino del planeta (faltaría más) está en sus manos. Partiendo del espectacular campamento que tienen las tropas aliadas, debe infiltrarse en territorio enemigo hasta alcanzar el centro de Berlín.

¿Quién dijo coherencia? Los juegos no son libros de historia. Y *Iron Storm* es un juego de los que tardas en abandonar, ya que su notable diseño cubre sus posibles deficiencias.

El nivel visual ofrecido por el motor Phoenix 3D, padre de títulos mediocres como *Evil Twin* o *Jekyll & Hyde*, juega en una liga diferente a la de sus compañeros de estantería (*NOLF2* o *UT2003*), si bien su rendimiento en máquinas de gama media es notable.



Acabar con los helicópteros no será fácil, y menos con esa arma.

LA GUERRA MÁS DURA

Quizás el aspecto más controvertido del juego sea su elevada dificultad. Frustración y recompensa van de la mano para quien no persista tras el enésimo intento. Una vez suena la alarma, puedes darte por muerto. No existe la posibilidad, contemplada en *Hitman 2*, de establecer una barra de alerta enemiga que disminuya si te escondes.

De poco sirve la inclusión de una espectacular visión en tercera persona cuando no se implementan nuevos movimientos en el personaje. No existe un "modo sigilo" o algún otro tipo de movimiento que te ayude a pasar inadvertido.

En el cajón de lo discutible debemos situar también la oferta multijugador, basada en ocho enormes escenarios, cuatro para el modo deathmatch y otros cuatro para capturar la bandera. No se han creado bots que sirvan para dar un poco de vida a unas ciudades en ruinas que difícilmente tendrán futuro en una red donde *UT2003* y *Battlefield 1942* se reparten los jugadores que buscan novedad.

Si *Iron Storm* tuviese una dificultad algo más equilibrada, si hubiese salido hace un par de meses y si los soldados aliados no fuesen tan tímidos y cobardes, estaríamos ante el juego del año. Tal y como es, no pasa de juego notable.



Una posición inmejorable para dejar bien limpio el campo de combate.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

aDeSe +18

Mínimo: PIII 600; 256 MB de RAM
Recomendado: PIII 1 GHz; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ LAN: 16 Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

VEREDICTO

Pese a un innovador punto de partida, *Iron Storm* acaba resultando un poco tópico. Eso sí, defiende una postura que no por antigua deja de ser del todo válida. Ofrece una gran atmósfera, variedad de objetivos, dificultad elevada... En definitiva, todo aquello que el buen jugador solicita.

7,5

SOLDIER OF FORTUNE II
Double Helix

Doble masacre

Soldier of Fortune triunfó por su capacidad para recuperar la partida para un solo jugador en una época en que la acción sólo parecía tener sentido en red. El éxito sorpresa de Raven ya va camino de convertirse en saga. Ya va por el segundo peldaño.

Una vez más, asistimos a la frenética actividad antiterrorista de un comando de élite. Los enemigos disponen de armas bioquímicas, no tienen escrúpulos e incluso hay rusos por medio. La diferencia es que esta vez nos ponemos en la piel de un especialista real, John Mullins, veterano de la guerra fría y asesor externo del equipo de desarrollo.

Con la presencia de Mullins, el juego ha ganado también en densidad argumental, ya que muchas misiones se inspiran en sus experiencias reales. Eso supone que algunos niveles del juego se basen en largas secuencias de vídeo en las que tu papel es el de mero observador que sólo interviene en la parte final.

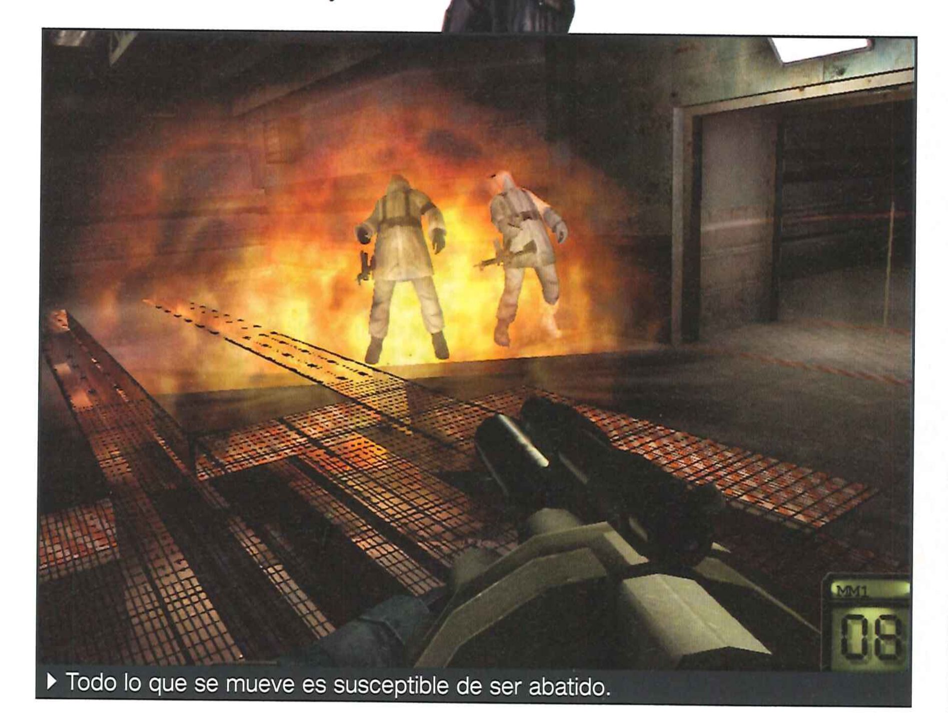
SOPA DE POLÍGONO

El diseño de los personajes es tan detallado que incluso pueden apreciarse claras diferencias en la tonalidad de la piel. Sin embargo, los escenarios no están a la altura. Los exteriores resultan de una espectacularidad notable, pero los interiores piden a gritos un decorador.

Puedes echar mano del amplio arsenal del mercenario Mullins, pero eso no garantiza que el juego vaya a ser un paseo militar. Al contrario, el grado de dificultad y la IA de los enemigos hacen que se convierta más bien en un pequeño infierno.

Como viene siendo habitual en los juegos de acción recientes, todos tus rivales reaccionan a estímulos acústicos y visuales, son capaces de interactuar con algunos objetos de los alrededores, se coordinan para atacarte a la vez desde distintas posiciones y no arriesgan más de lo necesario.

Un detalle que no puede pasarse por alto es el sistema de renderizado Ghoul 2, que permite definir hasta 36 zonas de impacto distintas para cada cuerpo. Y mención especial merece el generador de misiones aleatorio, que alargará la vida de este juego y puede convertirse en un todo un referente.



Todo lo que se mueve es susceptible de ser abatido.

TRUCOS

Para activar los trucos, haz clic con el botón derecho en el icono de acceso directo del juego y selecciona propiedades. En la casilla de destino, ve al final de la línea y añade un espacio y **+set sv_cheats 1**. La parte final de la línea debería quedar así: ...\SoF2.EXE" +set com_multilingual 2 +set sp_language 4 +set sv_cheats 1. Una vez en juego, debes acceder a la consola pulsando **Mayúsculas** + **º** para introducir los códigos. Si al introducir el código de un truco apareciera el mensaje de que el servidor no permite usar trucos, accede a la consola y teclea **setrandom sv_cheats 1**. En este caso, es posible que los trucos que actives dejen de funcionar de una misión a otra. Si es así, deberás repetir la operación al pasar de misión.



god	Modo invencible
give health	Salud al 100%
give armor	Armadura al 100%
give all	Obtener todos los ítems
noclip	Permite atravesar paredes
notarget	Invisibilidad
pinkspider	Munición infinita
cmdlist	Lista de comandos
kill	Inmolarse
raven 1	Desbloquea los niveles
map /arioche/small	Conseguir un mapa aleatorio pequeño

FICHA TÉCNICA



Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 850; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 32 Internet 32

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

VEREDICTO

Un título que no satisface del todo las expectativas creadas. Iba para 10 y se ha quedado a medio camino, pero no por ello deja de ser un buen juego de acción descarnada con apuntes "narrativos". Además, incluye un generador de misiones aleatorios que funciona a pedir de boca.

7,5

DESARROLLADOR: GEARBOX SOFTWARE
EDITOR: ELECTRONIC ARTS  PRECIO: 44,95 €



007: Nightfire

Bond salta al ruedo

Por suerte, la versión final del juego incluye una dosis de sigilo que no se apreciaba apenas en las betas de avance. Y hay más sorpresas en este hermanastro espía de *Counter Strike,* aunque por desgracia no todas resultan igual de buenas.

La intención de los desarrolladores era crear un juego de acción narrativa, y es evidente que el uso continuo de vídeos (tanto antes como durante las misiones) permite seguir con nitidez la progresión argumental y da al juego un claro aire cinematográfico. Pero, a cambio, le resta agilidad y rompe su ritmo. Al menos, sirven para que te ahorres las largas parrafadas introductorias a que recurren muchos juegos de acción, aunque parezcan más bien pensadas a mayor gloria del agente Bond y el mundo de lujo y glamour en que se mueve.

GENERACIÓN BOND

Gráficamente, el juego tiene sus virtudes, pero no puede decirse que destaque. Los requisitos son desproporcionados si los comparamos con los de juegos que sí ofrecen esplendor gráfico en estado puro. El argumento se centra en un sofisticado duelo entre Bond y Rafael Drake, un malvado científico que pretende dominar el mundo. Esto sirve de pretexto para una campaña de nueve misiones en la que debes lidiar con armas nucleares, misiles de largo alcance y estaciones militares espaciales.

La mayoría de misiones empiezan con una fase de sigilo en general bastante bien resuelta, ya que las cámaras de vigilancia y alarmas se pueden esquivar de manera lógica. No sucede lo mismo con los enemigos, que se comportan de manera irracional como consecuencia de una programación deficiente de la IA. La segunda parte de las misiones puede resolverse aparcando el sigilo y recurriendo al casi siempre eficaz estilo *Quake.*

En cuanto al armamento disponible, se ciñe al habitual en este tipo de juegos. En la práctica, acabas usando las armas que les quitas a los enemigos de cada nivel, ya que así te ahorras problemas de munición.

El apartado multijugador se basa en los tradicionales modos deathmatch (individual o por equipos) y de captura de la bandera. Se pueden usar bots para jugar contra la máquina, pero ni siquiera los mapas exclusivos para este modo auguran una larga vida on line para este juego.



▸ Las ensaladas de tiros se alternan con las fases de sigilo.

▸ Con esas gafas, nada se le puede escapar a James Bond.

▸ Saber codearse con la alta sociedad es un requisito necesario para cualquier espía.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PIII 600; 128 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,1 GHz, 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 32 — Internet: 32

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Acción, sigilo y mujeres son un cóctel explosivo que debe mezclarse con tiento y sentido del equilibrio. Pese a su importante colección de aciertos parciales, este juego tiene pequeños errores que lo convierten en una decepción relativa, en especial por la pobre IA y los estratosféricos requisitos.

7

DESARROLLADOR: CROTEAM STUDIOS
EDITOR: PROEIN PRECIO: 30,02 €

SERIOUS SAM The Second Encounter

Serias mejoras

Al título sorpresa del año pasado ya le ha llegado el relevo. Croteam ha trabajado a marchas forzadas demostrando que no hacen falta años de desarrollo ni un desfile de excusas para diseñar una secuela que alcance y mejore el original.

Empezaremos por las opciones multijugador. Y lo haremos recordando lo divertidas que eran las partidas en modo cooperativo del *primer encuentro* y constatando que lo siguen siendo. Pero también lamentando el inmovilismo de su deathmatch. Las animaciones de Sam y sus clones dejan mucho que desear, algo que sorprende en un juego de un nivel visual espléndido.

La partida para un jugador es más larga que en el original, pero, sobre todo, más variada. Y hay algo que debes tener claro, si el primer título te pareció agobiante, si lo tuyo son la calma y el sigilo, deja ahora mismo de leer porque aquí no encontrarás lo que buscas. En *The Second Encounter* uno cae fácilmente en la desesperación cuando, en mitad de un escenario, no dejan de aparecer todo tipo de enemigos desde cualquier sitio.



Para llegar a ese molino tienes que limpiar el camino de robots.

MASACRE SIN PALIATIVOS

Por fortuna, la linealidad de los niveles impide que el caos se instale en ti. Además, el exceso de enemigos y la ilógica necesidad de eliminarlos a todos quedan compensados por el soberbio diseño de niveles.

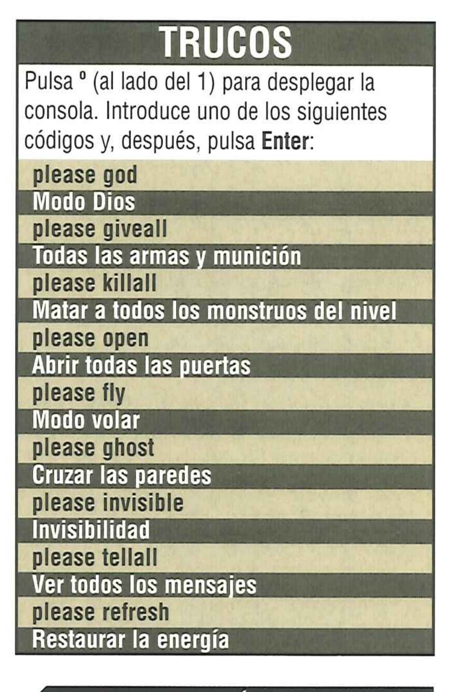
Suelos resbaladizos, gravedad variable, techos móviles... Con algún toque de arcade de plataformas, esta secuela es algo más rica en tiempos muertos, pausas necesarias entre las aniquilaciones masivas que suelen producirse en habitaciones enormes o grandes explanadas de un exterior por el que sí pasa el tiempo. Sólo se echa de menos el humor y el espíritu amateur de la primera entrega.



Aún le falta un poco de fuego al toro para que deje de molestarnos.



En los exteriores el riesgo de sufrir un ataque masivo se multiplica.



TRUCOS

Pulsa º (al lado del 1) para desplegar la consola. Introduce uno de los siguientes códigos y, después, pulsa **Enter**:

Código	Efecto
please god	Modo Dios
please giveall	Todas las armas y munición
please killall	Matar a todos los monstruos del nivel
please open	Abrir todas las puertas
please fly	Modo volar
please ghost	Cruzar las paredes
please invisible	Invisibilidad
please tellall	Ver todos los mensajes
please refresh	Restaurar la energía



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 650; 256 MB de RAM

aDeSe 18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC 2 LAN 32 Internet 32

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Ni sorprende ni defrauda. Dispones de más armas y enemigos y hasta de mejores gráficos y niveles, pero deja con la sensación de que podía haber sido mucho mejor con algo más de riesgo. Aun así, sigue siendo un homenaje válido a una época malinterpretada por algunos y sobrevalorada por otros.

7,5

DESARROLLADOR: WESTWOOD STUDIOS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 42,95 €

COMMAND & CONQUER Renegade

Acción directa

Puede que *Renegade* no sea el juego que va a hacer que se rescriban las enciclopedias virtuales, pero sí ha conseguido traducir a acción directa todo el universo de *Command & Conquer*. El soldado Havoc anda suelto y asistimos a sus espectaculares correrías.

▸ En alguna misión puedes presenciar un ataque con el satélite.

TRUCOS

Seguro que estás cansado de que tus escaramuzas duren sólo 25 minutos. La caballería de Game Live corre a socorrerte y te ofrece la solución a tus problemas. El primer paso es ir al siguiente directorio, que encontrarás en la carpeta de *Command & Conquer Renegade* instalada en tu Odisco duro: **\westwood\Renegade\Data**. Ahora localiza en este directorio el archivo **\"svrcfg_skirmish.ini\.** Haz clic con el botón derecho del ratón y, en la opción "Abrir con", elige el Bloc de Notas. Donde pone **"TimeLimitMinutes"**, cambia el valor 25 por 0. De esta manera dispondrás de tiempo ilimitado. Puedes experimentar con las otras variables, como la de **"StartingCredits"**, que es la que indica la cantidad de dinero inicial. Es recomendable que hagas una copia de seguridad del archivo antes de modificarlo por si algo va mal.



▸ Cuando acabes con un soldado con lanzallamas, apártate para evitar recibir daños.

Muy poco tienen en común la partida solitaria y los modos multijugador de *Renegade*. Casi puede hablarse de dos juegos distintos. Los modos múltiples ofrecen exactamente lo que muchos imaginábamos: empiezas como soldado raso y debes lanzarte a tumba abierta a territorio enemigo, causar el máximo de bajas en el menor tiempo posible y acumular así cantidades en metálico. El objetivo a medio plazo no es otro que destruir la base enemiga.

Debes sobrevivir como sea a los primeros ataques y esperar tiempos mejores, en concreto, la oportunidad de hacerte con las unidades pesadas que van apareciendo a lo largo de la partida. Con ellas mejoran sustancialmente las posibilidades de éxito.

LAS DESVENTURAS DE HAVOC

La estrategia brilla por su ausencia en la campaña para un solo jugador. Consta de 11 misiones, cada una de ellas con dos objetivos prioritarios de obligatorio cumplimiento.

Muchas de las armas con que intentas ir cubriendo objetivos son idénticas a las de los juegos *C&C*, y otro gran reclamo es la posibilidad de pilotar algunos vehículos con un control de lo más sencillo que puedas imaginarte.

Los escenarios son tan grandes como se nos había prometido, pero su diseño es de una simplicidad casi grotesca. Las rutas a seguir parecen trazadas con escuadra y cartabón. Eso ayuda a que puedas volver atrás para repetir fases de las misiones, aunque lo más probable es que te centres en resucitar el eterno conflicto entre los NOD y los GDI conexión a Internet mediante.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 96 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 256 MB de RAM
aDeSe 16

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: 32 Internet: 32

Idioma Textos de pantalla: inglés Voces: inglés

VEREDICTO

Ya sabíamos que nos esperaba un juego alto en acción y bajo en estrategia, pero eso no tiene por qué ser malo. Al contrario, en cuanto a ritmo de juego, Renegade es de lo mejor que puedes encontrar. Por desgracia, ni la inteligencia artificial ni el sistema de vistas están a la altura.

7,5

DUKE NUKEM: Manhattan Project

DESARROLLADOR: SUNSTORM
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 30,00 €

El más irreverente héroe informático no vuelve cargado de polígonos y monstruos espectaculares, sino con el traje de Super Mario y plataformas 2D.

Duke Nukem: Manhattan Project supone un retorno más que afortunado a la época dorada de las plataformas en 2D. Es posible que ya no tenga sentido crear un título como éste, pero los resultados demuestran que unos buenos diseñadores descargados de los típicos problemas ocasionados por las 3D pueden ofrecer un juego tan entretenido como cualquiera.

Aunque ninguno de los escenarios luzca texturas fotorrealistas ni vaya sobrado de detalles, todos ellos poseen el entrañable encanto del cartón piedra. Con su adictividad como mayor valedor, este *Duke Nukem* forma parte del podio de los videojuegos de serie B.



TRUCOS

Durante el juego, pulsa º (al lado del 1) para acceder a la consola y teclea los siguientes códigos:

toggle g_p_god	Modo invulnerable
toggle g_map_info	Ver el mapa
give all	Obtener todos los ítems
give ammo	Obtener munición
give jetpack	Obtener el jet-pack
give forcefield	Obtener el campo de fuerza
give keys	Obtener todas las llaves
give nuke	Obtener 10 nukes
give life	Restablecer salud
kill	Inmolarte
pause	Acción estilo *Matrix*
camera camera	Cámara normal
camera player	Cámara sobre el jugador



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM
+16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

El regreso de una serie tan desfasada y divertida como siempre. Cumple con su gran objetivo: entretener.

7



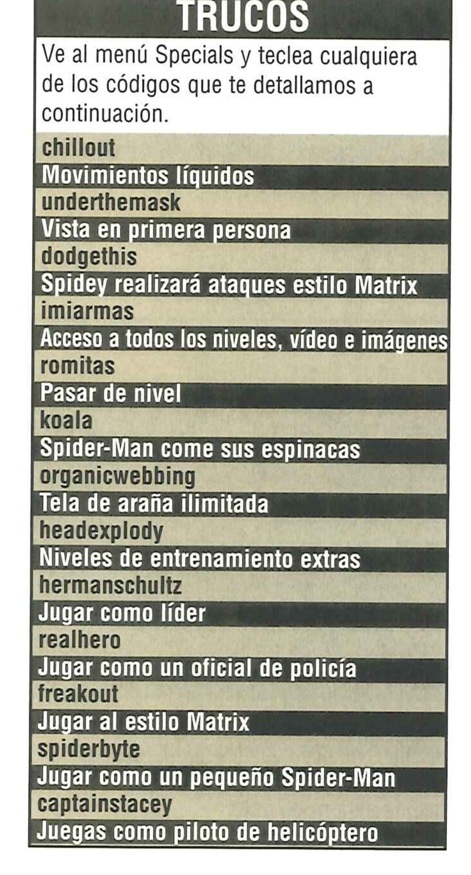
SPIDER-MAN: The Movie

DESARROLLADOR: GRAY MATTER
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 48,95 €

¿Te compras el póster de la película o apuestas por el juego oficial? La respuesta, en este análisis de la mejor pieza de software araña editada hasta la fecha.

Su desarrollo ágil y lograda ambientación lo hacen recomendable tanto para discípulos enfermizos del cómic original como para quienes busquen alternativas a juegos de acción y aventura como *Messiah* o *Soul Reaver*. Pese a sus limitaciones, el mejor juego sobre Spiderman jamás creado.

Spider-Man: The Movie es el enésimo intento de adaptar una película de forma digna, dejando atrás toda una tradición de fiascos. Recurre a la algo trasnochada mecánica de los juegos de lucha para recreativas y su guión que no se ciñe fotograma a fotograma al de la película de Sam Raimi.



TRUCOS

Ve al menú Specials y teclea cualquiera de los códigos que te detallamos a continuación.

chillout	Movimientos líquidos
underthemask	Vista en primera persona
dodgethis	Spidey realizará ataques estilo Matrix
imiarmas	Acceso a todos los niveles, vídeo e imágenes
romitas	Pasar de nivel
koala	Spider-Man come sus espinacas
organicwebbing	Tela de araña ilimitada
headexplody	Niveles de entrenamiento extras
hermanschultz	Jugar como líder
realhero	Jugar como un oficial de policía
freakout	Jugar al estilo Matrix
spiderbyte	Jugar como un pequeño Spider-Man
captainstacey	Juegas como piloto de helicóptero



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM
+13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés.

Su ambientación y desarrollo están logrados. Pese a sus limitaciones, es el mejor juego sobre Spiderman.

7



ZAX: The Alien Hunter

DESARROLLADOR: REFLEXIVE ENT.
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 17,99 €



En el título de Reflexive acompañas a Zax, explorador del futuro, en uno de sus viajes intergalácticos en busca de tesoros. Tras estrellarse en un extraño planeta habitado por los simpáticos korbo (raza alienígena que recuerda muy mucho a los mudokons de *Oddwolrd: Abe's Oddysee*), nuestro héroe se enfrenta a la tiranía de Om y su ejército de robots invasores. En resumidas cuentas, marchando otra de héroes por accidente, buenos chapuceros y entrañables y malos sin estilo, vergüenza ni escrúpulos.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 16 — Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

Un retorno a la era de la jugabilidad directa, sin concesiones. Acción desbocada y humor marciano a espuertas.

6

STAR WARS: Starfighter

DESARROLLADOR: SECRET LEVEL
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 42,95 €

Sí, se trata de un arcade galáctico en la línea de la célebre saga *Rogue Squadron*. Acción rápida, una interfaz de sencilla apariencia, gráficos vistosos, escasas pretensiones de realismo... El clásico juego al que apetece dedicar unos minutos desde la primera vez que lo ves en funcionamiento. Pero el caso es que no resulta tan sencillo. Es más, miembros destacados de esta redacción lo consideran poco jugable, y no por su realismo, sino porque su control se hace confuso y poco intuitivo al principio.

TRUCOS

En el menú de opciones, verás que hay una consola donde puedes introducir un código. La lista de códigos y resultados es la siguiente:

Código	Resultado
Overseer	Acceso a todas las opciones
Heroes	Imágenes de protagonistas y naves
Ships	Imágenes de naves enemigas
Bluensf	Misiones de bonificación
Jarjar	Los controles responden al revés
Minime	Modo invencible

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

Superior técnicamente a otros juegos de este tipo, aunque muy restringido a los incondicionales del gatillo fácil.

6

BLOOD OMEN 2: Legacy of Kain

DESARROLLADOR: CRYSTAL DYNAMICS
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

Como pasa con todo vampiro que se precie, la salud de Kain va regenerándose según se alimente de los ciudadanos que encuentra por las calles de Meridian, una ciudad creada a imagen y semejanza de la cara más sucia del Londres victoriano. La habitan un puñado de personajes con ansias suicidas, ya que ninguno se rebela, huye con algo de convicción o pide ayuda a los soldados cuando vas directo a por su yugular.

Hubiéramos deseado que fuera un juego diferente del que es. Por desgracia, sus creadores empiezan a vivir de rentas y se conforman con seguir desangrando una saga que un día sorprendió y hoy ya sólo aspira a morir de éxito.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +16)
Mínimo: PIII 450 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

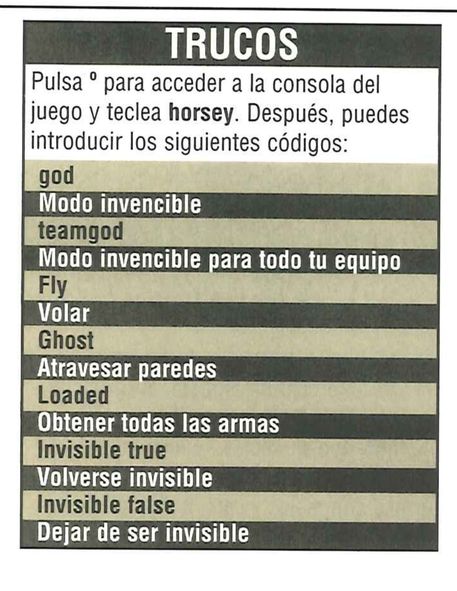
Un juego de acción con limitaciones y evidentes errores que lo condenan a la categoría de títulos del montón.

6

MOBILE FORCES

DESARROLLADOR: RAGE
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

Mobile Forces es un arcade en primera persona diseñado principalmente para ser jugado en Internet o red local. Eso sí, incorpora bots más que solventes para quien carezca de los elementos anteriores. Pero aunque puedas jugarlo solo, sin módem ni amigos, olvídate de encontrar una historia que hilvane las diferentes misiones, disponibles todas ellas desde un inicio. Incluso *Unreal Tournament* tiene una trama más cuidada. La principal innovación de este juego es la posibilidad de conducir o ir de copiloto en cuatro tipos de vehículos diferentes.



TRUCOS

Pulsa º para acceder a la consola del juego y teclea **horsey**. Después, puedes introducir los siguientes códigos:

god	Modo invencible
teamgod	Modo invencible para todo tu equipo
Fly	Volar
Ghost	Atravesar paredes
Loaded	Obtener todas las armas
Invisible true	Volverse invisible
Invisible false	Dejar de ser invisible



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: 16 | Internet: 32

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: inglés

Pese a sus escasos niveles, *Mobile Forces* es una entretenida opción para los amantes de *Counter Strike*.

6,5

AQUANOX

DESARROLLADOR: MASSIVE DEV.
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 29,95 €

Un juego de combates entre naves que sirve de pretexto para la presentación en sociedad de un extraordinario motor gráfico. Por desgracia, es demasiado lento para considerarlo heredero de *Descent* y derivados, y carece de las opciones estratégicas que permitirían llamarlo simulador. Queda claro entonces que aquí tenemos otro ciudadano ilustre de la superpoblada Tierra de Nadie. Aunque muy espectacular, eso sí.

TRUCOS

Haz clic con el botón derecho del ratón sobre el acceso directo del juego. En la casilla de destino, añade **-redrum -stendek**. (Por ejemplo, podría quedar así: "C:\Archivos de Programa\Zeta Games\AquaNox\AquaNox.exe" -redrum -stendek) Durante el juego, pulsa las siguientes teclas para activar los trucos:

F7	Activar/desactivar el modo indestructible
F8	Activar/desactivar la invisibilidad
F10	Completar las misiones automáticamente
F11	Completar las misiones manualmente

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 750; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: 16 | Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: inglés

Un título con un gran motor gráfico que lo hace muy espectacular. Se disfruta si se ve, pero se sufre si se juega.

6

THE SUM OF ALL FEARS: PÁNICO NUCLEAR

DESARROLLADOR: RED STORM
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 35,95 €

The Sum of All Fears es una oportuna "adaptación" de la película *Pánico nuclear*. Por eso, no incluye en su nombre ninguna referencia a *Rainbow Six*. Gráficamente, usa el motor de *Ghost Recon*, lo cual ya pone de por sí el listón bien alto. Sin embargo, el pobre acabado de los personajes hace pensar en un exceso de prisas a la hora de completar el desarrollo. Entre los detalles claramente positivos, destaca el soberbio diseño de alguno de los escenarios, Pero el diseño de juego y la estructura de las misiones no ofrecen el menor destello de originalidad.



TRUCOS

Durante el juego, pulsa **Intro** en el teclado numérico para acceder a la consola del juego e introduce los siguientes códigos (no se mantienen de una partida a otra).

Superman	Modo invulnerable
Teamsuperman	Todo el equipo invulnerable
Run	Correr rápido
Shadow	Invisibilidad
Teamshadow	Todo el equipo invisible
Ammo	Munición ilimitada



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: 36 | Internet: 36

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: español

Un juego de acción táctica que da el pego pese a su extraña tendencia a parecerse a *SWAT 3*.

6



NEW WORLD ORDER

DESARROLLADOR: PROJECT THREE
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 44,95 €

A simple vista puede parecer otro de esos juegos con la etiqueta de "sucesor de *Counter Strike*", otro que finalmente acaba siendo otra fotocopia descolorida, un clon sin luz. Pero el esfuerzo en dar un toque cinematográfico a su campaña para un jugador, donde no sólo prima la puntería, sino la habilidad para pasar inadvertido ante unos eficaces enemigos, así como el variado diseño de opciones multijugador, dan quilos de crédito a la nueva obra de Project Three (autores del infravalorado *Schizm*).

Tal vez estemos ante un juego que no es sucesor, sino precursor de algo grande. En el apartado para un jugador, encarnas al Agente John Dobbs, miembro de una agencia que se dedica a perseguir a los terroristas por todo el planeta. Todas las armas son reales y cada personaje tiene un peso máximo con el que puede cargar.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — aDeSe +16

Mínimo: PII 600; 256 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,4 Ghz; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 32 — Internet: 32

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

Acción por equipos con una sólida campaña individual, algo poco frecuente en juegos de este tipo.

SIN PUNTUAR

TACTICAL OPS: Assault on Terror

DESARROLLADOR: KAMEHAN STUDIOS
EDITOR: INFOGRAMES
PRECIO: 39,90 €

Olvidémonos por un momento de ese mod llamado *Tactical Ops* y centrémonos en ese juego completo llamado *Tactical Ops: Assault on Terror*. Lo primero que se debe señalar es que su instalación no requiere de *Unreal Tournament*. En *TO* no se incluyen los consabidos modos Deathmatch o de Captura de bandera, ya que en su lugar se ofrecen más de 20 niveles, cada uno con sus objetivos. Estos ingredientes aseguran buenas partidas en compañía, pero la experiencia en solitario dista mucho de ser satisfactoria dada la pobre IA.

TRUCOS

Abre la consola de comandos usando la tecla º, que se encuentra a la izquierda del 1. Escribe en la consola **iamtheone** y, a continuación, uno de estos códigos:

Código	Efecto
god	Modo invencible
fly	Modo volar
ghost	Modo invisible

Como juego independiente se queda en paso en falso. Los niveles mantienen la calidad del mod y las misiones su atractivo, pero el resultado final anda lejos de lo que suele exigírsele a un juego completo.



STEALTH COMBAT: Ultimate War

DESARROLLADOR: DECK 13
EDITOR: CRYO INTERACTIVE
PRECIO: 29,95 €

Marco: uno de tantos futuros presididos por el caos. Guión: dos poderosas facciones enzarzadas en un conflicto nuclear. Género: según reza la publicidad de la caja, "un cóctel explosivo de acción, estrategia y simulación". Pese a tanta ambición, *Stealth Combat* se queda en un voluntarioso intento de llevar la mecánica de juegos como *Hostile Waters* o *Wargasm* un poco más lejos. No obstante, se queda a años luz de sus dos juegos de referencia.

El juego se basa en el enfrentamiento entre vehículos y el pausado desarrollo de las dos campañas resulta francamente divertido. La mayoría de misiones requieren el uso del sigilo y algo de pericia en el manejo del radar, aunque es en las fases de acción donde el juego brilla con más fuerza.





GORE

- DESARROLLADOR: 4D RULERS
- EDITOR: CRYO INTERACTIVE
- PRECIO: 29,99 €

Unos cuantos minutos bastan para saber que la ópera prima de 4D Rulers es uno de tantos juegos de acción de serie B con referentes en películas como *Soldado Universal*. Pertenece a la superpoblada cofradía de la verosimilitud cero y su apartado multijugador es más bien flojo.

TRUCOS

Pulsa º durante el juego y teclea **remoteaccess1**. Después teclea **login developer** y uno de los siguientes códigos para activarlo. Una vez activados, podrás teclear los trucos. Para desactivarlos, teclea el mismo truco sustituyendo el 1 por un 0. Es posible que a veces no te funcionen.

fly 1	Modo volar
god 1	Modo invulnerable
give_all	Obtener todas las armas y munición
noclip 1	Puedes cruzar paredes
uammo 1	Munición ilimitada
enable counter	Mostrar los frames del juego
enable crosshair	Activar el punto de mira



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM
aDeSe +18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 16

Idioma Textos de pantalla · Voces

Cuenta con unos gráficos más que dignos y numerosas armas y enemigos, pero resulta repetitivo y falto de imaginación.

5,5



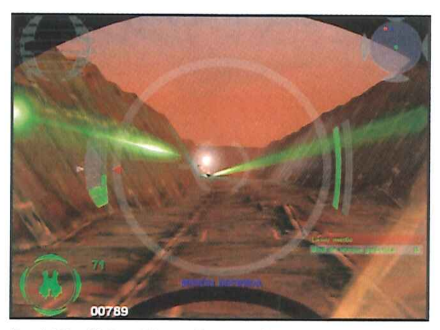


TEAM FACTOR

- DESARROLLADOR: 7FX
- EDITOR: FRIENDWARE
- PRECIO: 42,95 €

Doce mapas, un único modo de juego, bots de comportamiento surrealista y gráficos apolillados. Eso es todo. El peor descendiente de *Counter Strike*.

3,5



INCOMING FORCES

- DESARROLLADOR: RAGE
- EDITOR: PROEIN
- PRECIO: 39,95 €

Sólo recomendable si a estas alturas no estás para muchas complicaciones y te gusta la pirotecnia de las noches de fallas. Explosiones a discreción.

5

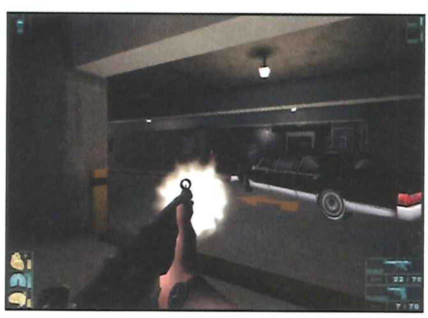
JUNGLA DE CRISTAL: Nakatomi Plaza

- DESARROLLADOR: DANGER/FOX INT.
- EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
- PRECIO: 34,99 €

La ilusión es lo primero que te abandona cuando inicias tu recorrido por el Nakatomi Plaza. Su primer problema grave es el exceso de fidelidad a la película. La sucesión de misiones y escenas de enlace resulta rutinaria y pobre, en especial porque éstas últimas no son más que pobres imitaciones de lo que en su día se vio en cine. La incorporación de nuevas misiones, pese a destrozar cualquier tipo de coherencia argumental, sirve para romper la dinámica de déjà vu por la que nos movíamos. Y eso que no son nada especialmente novedoso.

TRUCOS

Abre el archivo **autoexec.cfg**, que encontrarás en la carpeta en la que has instalado el juego, con el bloc de notas. Cambia los siguientes parámetros:
En **"PlayerTakeDamage" "1"**, cambia el 1 por un 0 y accederás al modo invencible.
En **"PlayerClip" "1"**, cambia el 1 por un 0 y podrás atravesar paredes.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM
aDeSe +16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: ✗ · Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla · Voces

Para consumidores enfermizos de juegos arcade en primera persona que ya hayan probado todos los mods.

5



DELTA FORCE: Task Force Dagger

- DESARROLLADOR: NOVALOGIC
- EDITOR: FRIENDWARE
- PRECIO: 30,00 €

Estas nuevas misiones de *Delta Force* llegan tarde a su cita. Mantienen los aciertos de la saga, pero no hacen nada para corregir sus defectos y ponerse al día.

5

EXPANSIONES

TOM CLANCY'S GHOST RECON: Desert Siege

DESARROLLADOR: RED STORM
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 24,00 €

La primera novedad que ofrece esta expansión es una nueva campaña ambientada en el desierto. Consta de ocho misiones en las que recorres escenarios similares a los del original. Aunque son algo más pequeños, se ha optimizado su diseño para hacerlos más interesantes desde un punto de vista estratégico. Las gratas sorpresas son que la inteligencia artificial de los enemigos ha mejorado y que se han incluido dos nuevos modos de juego multijugador junto a cuatro mapas y nuevas armas no disponibles en la campaña individual.

TRUCOS

Pulsa Enter en el teclado numérico para abrir la consola de comandos e introduce luego uno de los siguiente códigos:

chickenrun	Convertir las granadas en pollos
superman	Invulnerabilidad
teamsuperman	Invulnerabilidad para todo el equipo
shadow	Invisibilidad
teamshadow	Invisibilidad para todo el equipo
ammo	Munición ilimitada
refill	Rellenar el inventario
autowin	Ganar la misión

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +16)
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador: Un mismo PC ✓ — LAN 36 — Internet 36

Idioma: Textos de pantalla: español — Voces: español

Una expansión sobresaliente que destaca por sus nuevas opciones multijugador y su sonido cinematográfico. **9**

OPERATION FLASHPOINT: Resistance

DESARROLLADOR: BOHEMIA INT.
EDITOR: CODEMASTERS
PRECIO: 29,95 €

Este lote de expansión aporta 30 horas adicionales de batallas arropadas por una sólida trama. A diferencia de campañas anteriores, debes ejercer desde un inicio el papel de líder y hacerte rápidamente con las armas de tus enemigos, que esta vez no pierdes cuando acaba la misión. Al mando de un grupo de hombes con pocas armas y menos recursos debes hacer frente a la todopoderosa Unión Soviética. Los combates vuelven a ser de desarrollo pausado y tienen lugar en nuevos escenarios abiertos en los que lucen mejor los árboles y los edificios. Sobre todo, destaca la gran cantidad de tanques y escasa presencia de vehículos aéreos.

El precio es un poco elevado, pero a cambio consigues mejores gráficos y nuevas misiones, armas y vehículos. Además, ofrece la campaña más elaborada de las que se han elaborado para *Operation Flashpoint*. Un título excelente que va mucho más allá del original.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +16)
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 750; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador: Un mismo PC ✓ — LAN 16 — Internet 16

Idioma: Textos de pantalla: español — Voces: inglés

Se puede considerar la expansión definitiva de *Operation Flashpoint*, la que lo lleva a una nueva dimensión. **8,5**



MEDAL OF HONOR: Spearhead

DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 19,59 €

Tres nuevas misiones, 12 nuevos mapas multijugador, retoques en la IA, más armas y algunos detalles gráficos resultones. Ahí es nada.





GHOST RECON: Island Thunder

DESARROLLADOR: RED STORM
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: SW €

En esta ocasión se unen el atractivo de Cuba con nuevos elementos, como las escenas de introducción antes de cada misión.





ALIENS VERSUS PREDATOR: Primal Hunt

DESARROLLADOR: THIRD LAW
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
PRECIO: 29,99 €

Incorpora novedades que no están a la altura del original. Ni las nuevas armas, ni la trama, ni los mapas adicionales. Un pobre apéndice. **5,5**

Doce meses de...

ESTRATEGIA

COBAYAS, ORCOS Y GENERALES

Acabamos de vivir otro año de hegemonía sims (y van...). El simulador social que despierta al voyeur que todos llevamos dentro se ha mantenido muy a flote gracias a sendas expansiones y a promesas de un futuro aún mejor (*Los Sims Online* sigue en la recámara). Uno de los pequeños milagros conseguidos por este título ha sido que muchas féminas hayan salido del armario de la desconfianza hacia lo virtual para sentarse junto a un teclado.

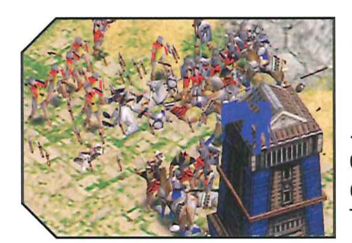
Cobayas digitales al margen, la cosecha de software estratégico ha sido muy abundante y de calidad. No han faltado propuestas con dosis importantes de innovación respecto a las fórmulas más tradicionales, como *Warcraft III*, *Sid Meier's Sim Golf* o *Kohan: Battles of Ahriman*. Cada uno a su manera, han buscado nuevos caminos para que el género llegue a un público cada vez más amplio. Entre los que han preferido jugar sobre seguro, destaca el reciente *Age of Mythology*. Ensemble se ha conformado con estrenar motor y darle un toque de sofisticación divina a una serie que sigue siendo de lo más terrenal. La gran novedad es que el juego resulta ahora mucho más convincente en sus opciones on line que en la algo rutinaria campaña individual.

Pero la estrategia da para mucho, y juegos de menor presupuesto pero ricos en buenas ideas han conseguido también hacerse un hueco. Es el caso de *Europa Universalis 2* o *Combat Mission: Beyond Overlord*, dos ejemplos de un tipo de estrategia que sacrifica la espectacularidad en beneficio de un extraordinaria profundidad de juego.

Otra buena idea del año ha sido la de mezclar (no agitar) *Empire Earth* y *Europa Universalis* para producir un producto de suave y afrutado paladar: *Medieval: Total War*, que ha sabido compaginar la estrategia por turnos y las batallas en tiempo real con un estilo que recuerda a la versión cibernética de *Warhammer*.

En resumen, doce meses ricos en títulos de esos que merecen un rincón en cualquier estantería.

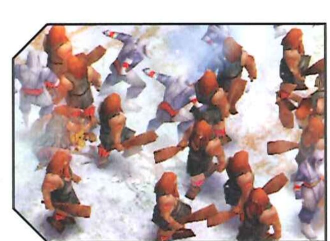
TRES MOMENTOS ESTELARES



UNA LARGA ESPERA...

...y noticias contradictorias precedieron a la última locura de Blizzard. *Warcraft III* llegó tarde, aunque pretende quedarse en nuestros ordenadores durante mucho tiempo. Todo un festín estratégico ante el que rompimos a llorar.

BENDITO SEA EL DÍA...



...en que Ensemble decidió introducir dioses en su fórmula de siempre. Gracias a *Age of Mythology* sabemos el grado de espectacularidad que aporta a estos juegos un terremoto o una versión a escala del diluvio universal.



EL RETORNO DE LA...

...estrategia por turnos, que siempre parece herida pero nunca acaba de morir del todo, es una buena noticia. Los dos *Combat Mission* editados este año, por poner un ejemplo, demuestran que este sistema de juego reverdece.

AGE OF MYTHOLOGY 48
AGE OF WONDERS II: THE WIZARD'S THRONE 63
AIRLINES 2 79
AMERICA ADD ON 81
ARMY MEN RTS 74
BEACH LIFE 77
BLACK & WHITE: CREATURE ISLE 82
CAPITALISM II 68
CASINO EMPIRE 79
CASINO TYCOON 79
CIVILIZATION III: PLAY THE WORLD 81
COMBAT MISSION: BEYOND OVERLORD 54
COMBAT MISSION II 64
COSSACKS: EUROPEAN WARS 69
CRAZY FACTORY 78
CULTURES 2: LAS PUERTAS DE ASGARD 73
DISCIPLES II: DARK PROPHECY 61
DRAGON THRONE: BATTLE OF RED CLIFFS 76
EMPERADOR: EL NACIMIENTO DE CHINA 70
EMPIRE EARTH: THE ART OF CONQUEST 82
EUROPA UNIVERSALIS II 56
FRONTLINE ATTACK: WAR OVER EUROPE 74
HAEGEMONIA 71
HEARTS OF IRON 72
HEROES OF MIGHT & MAGIC IV 52
HEROES OF M&M IV: THE GATHERING STORM 82
HIGHLAND WARRIORS 75
HOTEL GIANT 78
HUNDRED SWORDS 77
IMPERIUM: LA GUERRA DE LAS GALIAS 66
INDUSTRY GIANT II 70
KOHAN: BATTLES OF AHRIMAN 62
LEGION 78
LOS SIMS DE VACACIONES 80
LOS SIMS: ANIMALES A RAUDALES 80
MAJESTY GOLD EDITION 73
MALL TYCOON 76
MEDIEVAL: TOTAL WAR 58
O.R.B. 71
PARTNERS 78
PATRICIAN II 69
PLATOON 77
PRIMITIVE WARS 76
PRISONER OF WAR 76
PROJECT NOMADS 72
ROBIN HOOD: LA LEYENDA DE SHERWOOD 75
ROLLERCOASTER TYCOON 2 74
SID MEIER'S SIM GOLF 73
SKI PARK GOLD 79
SKI RESORT TYCOON 2 79
STAR WARS - GALACTIC BATTLEGROUNDS: CAMPAÑAS CLON 82
STRONGHOLD: CRUSADER 65
SUDDEN STRIKE: GOLD EDITION 60
SWINE 75
THE GLADIATORS 72
TRAINS & TRUCKS TYCOON 78
TROPICO: PARADISE ISLAND 82
TZAR: LOS DOMINIOS DE LA MAGIA 81
UNIVERSAL MONSTERS: MONSTERVILLE 77
WAR & PEACE 77
WARCOMMANDER 76
WARCRAFT III: REIGN OF CHAOS 44
WARRIOR KINGS 67
ZOO TYCOON: DINOSAUR DIGS 81
ZOO TYCOON: MARINE MANIA 81

DESARROLLADOR: BLIZZARD ENTERTAINMENT
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL PRECIO: 49,99 €



WARCRAFT III
Reign of Chaos



La reina de las secuelas



Warcraft y su secuela son de aquellos juegos que tienen un rincón preferente en el altar de cuatro de cada cinco jugadores. Por eso, esperábamos con impaciencia este juego. Sobre todo desde el día en que Blizzard nos prometió más *Warcraft* que nunca.

Blizzard ha trabajado en un notable argumento que va mucho más allá del mero enfrentamiento entre orcos y humanos en tierras de Azeroth. Las cuatro campañas deben jugarse en orden predeterminado, de forma que primero superas el tutorial (del que puedes prescindir si quieres), después las nueve misiones de los humanos, a continuación las ocho de los muertos vivientes y las ocho de los orcos y por último las siete de los elfos de la noche. Entre misiones e incluso dentro de ellas, se han intercalado animaciones generadas por el mismo motor gráfico del juego que te van desvelando partes del argumento.

Durante del juego, encuentras personajes que entablan conversación contigo y te desvelan historias, aportan información útil o te piden que les eches un cable a cambio de recompensas.


▸ Las unidades marítimas han desaparecido en esta tercera entrega.

▸ No te confíes: si no acabas con ella irás a parar al limbo de los vaporosos espíritus.

■ POSTALES DE AZEROTH

Uno de los aspectos más divertidos de la saga eran los trucos mágicos que podían realizar algunos de los personajes de *Warcraft II*. Convertir a tu enemigo en oveja, foca o jabalí era una delicia tanto en partidas solitarias como en el modo multijugador. Esta vez, la magia y las habilidades especiales corren a cargo de los héroes, personajes principales en los que se basa el argumento de las campañas y que avanzan acompañados por otros personajes.

Los héroes pueden acumular hasta tres magias distintas (persistentes, de un solo uso o recargables) y seis objetos con propiedades mágicas. Sin ellos, difícilmente podrás salir airoso de los combates. Además, con un grupillo de hombres a sus órdenes, pueden dar buena cuenta del enemigo más pintado. Si mueren en combate, puedes invocarlos de nuevo.

El elemento de rol lo aporta la forma en que estos personajes evolucionan en el transcurso del juego, pero esto tiene un peso muy relativo en la mecánica del juego. De hecho, los héroes se limitan a adquirir habilidades en lugar de desarrollarlas. Además, no dispones de un control sobre ellos que te permita encauzar la evolución de sus poderes. Podrás emplear trucos persistentes, de un sólo uso u otros que precisan de recarga una vez empleados.

> WARCRAF III DESTACA POR SU EXCELENTE EQUILIBRIO Y POR SER MÁS ADICTIVO QUE UNA PISCINA EN VERANO

▸ Los héroes pueden causar estragos junto a un puñadito de soldados.

■ NUEVO ASPECTO

Las unidades de las razas conocidas apenas cambian con respecto a las de *Warcraft II*, aunque sí se ha modificado su apariencia y algunas cualidades. Por ejemplo, los arqueros humanos han dejado el arco para adoptar el arcabuz y los útiles girocópteros, antes empleados sólo para desvelar el mapa, ahora pueden también bombardear al enemigo.

Los cambios más significativos tienen que ver con las razas nuevas (los muertos vivientes y los elfos de la noche), que sí incorporan unidades e incluso edificios y formas de actuar hasta ahora inéditos. Algunos de los edificios de los elfos, por ejemplo, son árboles que pueden trasladarse de un sitio a otro. Es el caso del árbol de la vida, que es la construcción principal y que debe estar cerca de las minas para que su unidad básica, una especie de pelotas luminosas, puedan explotarlas. En lo que a los muertos



▸ Nada como invocar a los astros para que envíen una lluvia de meteoritos.


▸ Una campaña lineal te permitirá jugar con todas las razas.



Los edificios y algunas unidades te resultarán familiares.

Los héroes pueden suponer el factor decisivo en una partida.

No falta maquinaria bélica para realizar contundentes ataques.

La invisibilidad de los elfos de la noche es muy útil para tender emboscadas.

EL ARGUMENTO DEL JUEGO ES NOTABLE Y VA MÁS ALLÁ DEL MERO ENFRENTAMIENTO ENTRE ORCOS Y HUMANOS

vivientes se refiere, destaca el altar de sacrificios, en el que puedes ofrendar a tus acólitos para convertirlos en unidades invisibles.

La interfaz por la que han apostado los desarrolladores es prácticamente la misma que en la versión anterior. Se han recolocado los objetos y se han añadido casillas para el inventario y un pequeño botón de formación que sirve (básicamente) para evitar que tus unidades se enzarcen en absurdas melés.

Defender tu base es tal vez uno de los grandes retos de esta nueva edición, ya que las torres de vigilancia o los árboles lanzapiedras de los elfos de la noche no son, ni de lejos, recursos defensivos tan eficaces como los que tenías en *Warcraft II*. Lo más habitual es que pierdas muchas unidades y, a menos que la recolección de oro y madera vaya viento en popa, eso hará que seas extremadamente vulnerable hasta que consigas recomponer tu diezmado ejército.

Ten en cuenta que sólo dispones de un máximo de noventa unidades y que los héroes ocupan la plaza de cinco, así que no esperes combates multitudinarios. *Warcraft III* apuesta por escaramuzas entre unidades escasas pero poderosas.

INTERFAZ Y ATAJOS

En la parte central de la interfaz, encontrarás información sobre la unidad que selecciones (si es sólo una) o la imagen de cada uno de los integrantes del grupo, con la consecuente barra de salud y de maná si tienen poderes mágicos. Este sistema, junto a los consabidos atajos de teclado, permite llevar a cabo hechizos que afecten a una sola unidad (por ejemplo, sanarla) sin que te haga falta desplazarte por el escenario. Los hechizos ofensivos de los héroes y de algunos magos suelen afectar zonas concretas, y para ejecutar algunos de ellos debes seleccionar la parte del escenario en la que quieres se produzca el ataque.

Más allá de la interfaz, el gran logro técnico de Blizzard es el nuevo motor gráfico. No sólo garantiza prodigiosas secuencias de vídeo, también permite una recreación visual con todo lujo de detalles, ya sean efectos, texturas o (si tu ordenador acompaña) personajes excelentemente detallados. Aun así, el juego no deja de ser de estrategia, por lo que es probable


▸ El control de las fuentes de salud y maná es una de las claves.

que optes con frecuencia por alejar la cámara lo más posible para tener una perspectiva amplia del escenario. Los giros y el zoom de aproximación permiten apreciar mejor el alto nivel de detalle, pero su utilidad se limita a controlar mejor tus unidades en caso de que se produzcan melés.

La nueva entrega de *Warcraft* destaca por su excelente equilibrio y por ser más adictiva que una piscina en verano. Las campañas para un sólo jugador están adornadas con un interesante e inmersivo guión que incluso llega a justificar que accedas a cada campaña de manera consecutiva. El vuelco a nivel gráfico es también indiscutible y los demás aspectos técnicos, banda sonora incluida, brillan a gran altura. Pocos reproches pueden hacérsele. Tal vez el único con fundamento es que, si a fin de cuentas, se nos iba a ofrecer una versión algo remozada y más espectacular del juego de siempre, ¿por qué se nos ha hecho esperar más de cuatro años?

▸ Los vídeos de introducción te desgranan los entresijos de la historia.

TRUCOS

Pulsa **Enter** para acceder a la barra de chat y teclea los siguientes códigos. Pulsa **Enter** de nuevo para activarlos. Una vez hecho, aparecerá el mensaje "Cheat enable" para confirmar que se ha activado correctamente.

Iseedeadpeople
Desvelar el mapa
allyourbasearebelongtous
Ganar la partida
somebodysetupusthebomb
Perder la partida
thereisnospoon
Maná ilimitado
whosyourdaddy
Invencibilidad



▸ Las unidades aéreas son perfectas para realizar incursiones.

▸ Encontrarás edificios destinados al comercio o a reclutar mercenarios.

▸ Los combates mano a mano son dinámicos y al viejo estilo.



VEREDICTO

Al principio va a parecerte el juego de siempre con gráficos nuevos. Luego descubrirás que la presencia de los héroes da a la campaña individual un enfoque distinto y que las opciones multijugador son más dinámicas y van mejor que nunca. Y sí, conserva la mística y el encanto de *Warcraft*.

8,5

DESARROLLADOR: ENSEMBLE STUDIOS
EDITOR: MICROSOFT PRECIO: 49,99 €



AGE OF MYTHOLOGY

Dioses en pie de guerra

Los dioses y los héroes toman el relevo de los reyes, pero Ensemble sigue apostando por su estrategia real químicamente pura. Eso sí, algo de dinamismo adicional y opciones pensadas para triunfar en la Red siempre son novedades que se agradecen. Y mucho.

Si hay una compañía que puede presumir de referente inexcusable de la estrategia en tiempo real, ésa es Ensemble. Sus juegos no han dejado de crecer en popularidad desde el primer *Age of Empires*, un título tan vigente que su motor ha sido utilizado hace muy poco para dar vida a *Galactic Battlegrounds* , la más convincente incursión del universo *Star Wars* en el género de la construcción y los recursos.

Por supuesto, su nuevo título llega precedido de la fanfarria de los grandes acontecimientos. No es una revolución, pero sí una convincente puesta al día que



▸ Entre misión y misión, asistirás a vídeos que desvelan la historia.

▸ Héroes y dioses garantizan la cuota de espectacularidad milagrera.

▸ Los desembarcos también están contemplados.

▸ Encontrarás en el agua criaturas tan extrañas como peligrosas.

▸ Las aventuras de Arkantos te llevarán a ver mundo y conocer nuevas civilizaciones.

incorpora mejoras gráficas, un nuevo escenario y elementos mitológicos que alteran la jugabilidad. Aun así, estas diferencias apenas afectan a la forma en que se juega la campaña individual.

LA LÍNEA DEL PROGRESO

Ensemble ha apostado por una única campaña lineal de 32 misiones a jugar en riguroso orden. En ella, seguirás los pasos del griego Arkantos en un periplo que acaba en el mítico paraje de la Atlántida. A medida que avances, se irán incorporando a la causa nuevos héroes y podrás acceder a las tres civilizaciones, griegos, egipcios y normandos. Para que la linealidad no se convierta en sinónimo de melancolía, los desarrolladores han añadido objetivos secundarios que se van desvelando a medida que avanza la misión. Eso permite que la jugabilidad vaya más allá del clásico desarrollo a toda velocidad de tu facción para exterminar al enemigo. Incluso se han previsto partidas en las que se prescinde de la necesidad de construir y se te asignan objetivos bélicos concretos al mando de un puñado de hombres.

La dinámica del juego es muy parecida a la de anteriores trabajos de Bruce Shelley y su equipo. De hecho, si eres un fan de la saga, el sistema de juego, el tipo de construcciones y las unidades, exceptuando las mitológicas, te resultarán de lo más familiares. Como de costumbre, dispones de una serie de edificios con funciones específicas y de una construcción principal. La diferencia con respecto a *Age of Kings* es que los emplazamientos en los que se puede construir un poblado vienen predeterminados. Eso implica que tendrás que conquistar ciudades si quieres expandir tu civilización. Entre las pocas novedades que afectan al sistema de construcciones está la aparición de los templos, en los que se venera a los dioses para conseguir algo de ayuda extra. El resto es lo habitual: necesitas edificios vinculados a la obtención y elaboración de determinados recursos y otros para obtener y adiestrar unidades.

REZA LO QUE SEPAS

La obtención de recursos sigue siendo una de las claves para prosperar rápidamente. En este apartado, la novedad es que el cuarto recurso, la piedra, ha sido sustituido por el poder de oración. Sin él, no podrás emplear los milagros de un solo uso que te ofrecen los dioses, ni tus héroes podrán emplear sus poderes en el campo de batalla. El proceso de obtención de tan preciado recurso es un simple



Un juego continuista con guiños a sus predecesores.

Visitarás mundos de ultratumba para recoger unas cuantas reliquias.

trámite: pon a unos cuantos civiles a dorarle la píldora al diosecillo de turno o (en el caso de los egipcios) construye algún monumento en su honor.

El resto se basa en la recolección pura y dura. Al viejo estilo. La única diferencia es que en esta ocasión los campos de cultivo no tienen fecha de caducidad y producen constantemente. Los edificios destinados a recolectar también varían un poco. Los griegos utilizan el mismo almacén para la madera y el oro mientras que los egipcios utilizan minas para el oro y serrerías para la madera. Los normandos, más prácticos, utilizan carros de transporte para llevar de un lado a otro la cosecha, sea del tipo que sea. También existen los avances extraordinarios (maravillas), pero en esta ocasión, sólo deciden las partidas en red.

Ensemble ha vuelto a optar por el clásico equilibrio de unidades según el esquema del piedra, papel o tijera. Así, los héroes se muestran especialmente efectivos contra las criaturas mitológicas mientras que éstas son mortales para las tropas convencionales, que a su vez pueden actuar coordinadas para acabar con un héroe. Eso sí, los héroes resucitan cada vez que caen en combate, basta con que tengas alguna unidad cerca. Además, lanzan sus hechizos de forma automática siempre que dispongas del poder de oración suficiente.

PERDIDOS EN EL MAPA

Sin embargo, no todas tus unidades son tan autónomas y eficaces como los héroes. Algunas se empeñan en evidenciar una y otra vez absurdas lagunas en su inteligencia artificial. No es infrecuente que unidades a las que has asignado alguna orden concreta se queden atascadas en cualquier rincón del escenario. Además, en los combates, tienden a centrarse en una unidad rival concreta, con lo que te ves obligado a recurrir a la gestión directa si quieres que repartan mamporros de forma un poco más sensata y equilibrada.

Las formaciones tampoco funcionan con toda la precisión que sería deseable. Por ejemplo, los héroes siempre son situados en primera fila, algo muy poco lógico si tenemos en cuenta que se trata de unidades valiosas y cuya función no es cuerpo a cuerpo. Algo parecido pasa con las catapultas, ballestas o torres de asedio. Eso limita la utilidad de las formaciones a combinar arqueros con soldados de a pie.

Entre los elementos estratégicos de importancia, destaca la orografía. Los

TRUCOS

Pulsa **Enter** durante la partida y escribe los siguientes códigos en mayúsculas para activar el truco correspondiente:

JUNK FOOD NIGHT	1000 comida
ATM OF EREBUS	1000 oro
TROJAN HORSE FOR SALE	1000 madera
BAWK BAWK BOOM	Poder divino: meteorito de pollos
DIVINE INTERVENTION	Activar poder divino
L33T SUPA H4X0R	Construcción rápida
WUV WOO	Hipopótamo púrpura volador
TINES OF POWER	Chico del tridente
LAY OF THE LAND	Todo el mapa
UNCERTAINTY AND DOUBT	Ocultar mapa
O CANADA	Oso láser
WRATH OF THE GODS	Tormenta de rayos, terremoto, meteorito, tornado
I WANT THE MONKEYS!!!!!	Muchos monos
MOUNT OLYMPUS	Favor máximo
PANDORAS BOX	Nuevos poderes divinos al azar
IN DARKEST NIGHT	Noche
RED TIDE	Agua roja
SET ASCENDANT	Desvela todos los animales del mapa
CONSIDER THE INTERNET	Ralentiza las unidades
ISIS HEAR MY PLEA	Pequeño ejército de héroe de campaña
GOATUNHEIM	Convierte a los enemigos en cabras
CHANNEL SURFING	Las unidades pueden andar sobre el agua
FEAR THE FORAGE	Poder divino: arbustos de bayas andantes
THRILL OF VICTORY	Ganar escenario



El objetivo final: rescatar la Atlántida y expulsar a los demonios.

Las reliquias te permiten acumular poderes sobrenaturales.

A GRANDES RASGOS, AGE OF MYTHOLOGY CUMPLE CON LO QUE DEBE ESPERARSE DE UN PRODUCTO ENSEMBLE



▸ Someter al enemigo a una tormenta de rayos es efectivo cuando el tiempo apremia.

escenarios incluyen puntos de difícil acceso que dan cierta ventaja a las unidades apostadas en ellos, sobre todo si se trata de arqueros o torres de defensa. La diferencia con respecto a *Age of Kings* es que esta vez los accidentes del terreno cumplen la función de protegerte de determinadas amenazas (en ocasiones te ahorran la necesidad de crear grandes recintos amurallados) o servir de pretexto para que ocurran los acontecimientos predeterminados que dan continuidad a la campaña.

Estos cambios han motivado que las murallas ya no sean tan útiles como en entregas anteriores de la serie. De hecho, ni siquiera tienes la opción de hacer que sus puertas permanezcan cerradas. Si asignas a tus unidades una actitud agresiva, abrirán y cerrarán las puertas con frecuencia para enzarzarse en casi continuos ataques a campo abierto. En general, permanecer atrincherado ya no resulta una táctica tan eficaz como antes. Evita algunas sorpresas, pero es mucho mejor anticiparse a los ataques enemigos recibiéndolos lejos del recinto amurallado.

COLORES DE GUERRA

Los gráficos del juego sí han cambiado de manera sustancial. Sobre todo porque la aparición de unidades con poderes mágicos y de dioses que hacen milagros ha obligado a incluir efectos especiales. Algunos, como las lluvias de meteoritos, las tormentas eléctricas letales o la curación instantánea de unidades resultan especialmente atractivos, casi tanto como las nuevas animaciones o el pulcro modelado de las criaturas. Las opciones de movimiento de cámara están bloqueadas por defecto, aunque puede hacerse zoom de aproximación.

Pero donde de verdad se nota el esfuerzo porque el juego dé un salto cualitativo de cierta importancia es en la opción multijugador. En esta modalidad, tienes un control absoluto sobre los héroes y su capacidad para ejecutar milagros, y la magia, bien dosificada y utilizada en el momento oportuno, puede marcar diferencias reales. Además, las civilizaciones son muy diferentes entre sí sin que eso impida que haya un extraordinario equilibrio entre ellas. Jugar con unas o con otras no supone una ventaja sustancial, y eso hace que las partidas resulten abiertas y, en consecuencia, muy adictivas.

A grandes rasgos, puede decirse que *Age of Mythology* cumple con lo que debe esperarse de un producto Ensemble. Pero deja un cierto regusto amargo por lo limitado de su campaña y lo poco que se diferencia de sus predecesores. Lánzate a por él, pero no le pidas cambios revolucionarios. Hace tiempo que el estado del bienestar acabó con las revoluciones.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)

Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 733; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

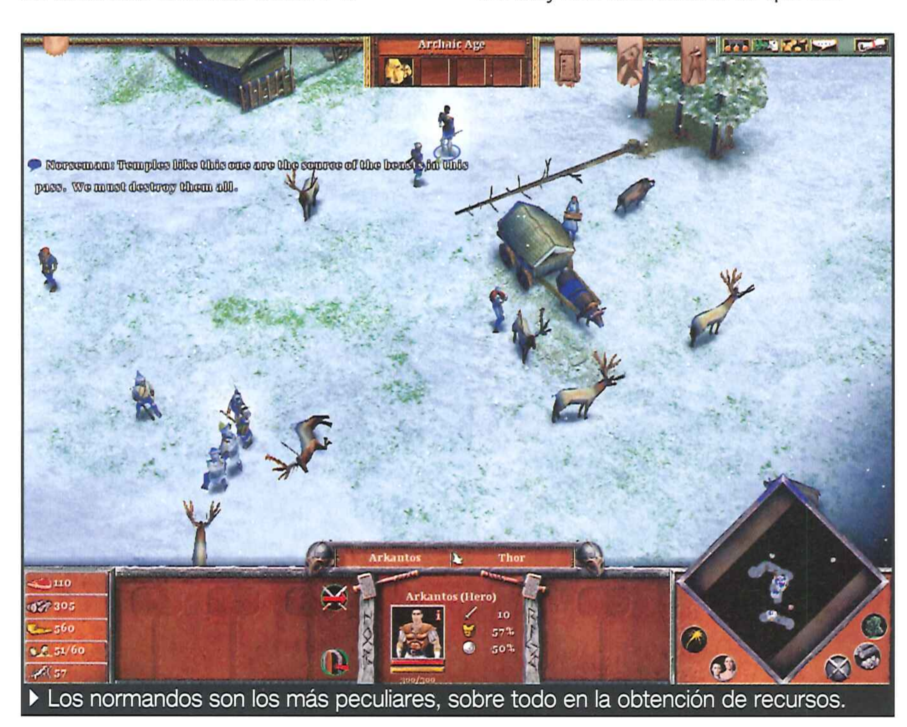
Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 12 — Internet: 12

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Una demostración de que el juego en red tiende a desplazar a las campañas individuales. Las opciones multijugador y los gráficos son casi lo único que separa a este nuevo juego de Ensemble de sus hermanos mayores. No obstante, sigue siendo un producto excelente, pese a su discutible campaña.

8



▸ Los normandos son los más peculiares, sobre todo en la obtención de recursos.

DESARROLLADOR: NEW WORLD COMPUTING
EDITOR: VIRGIN PLAY PRECIO: 39,99 €

HEROES OF MIGHT AND MAGIC IV

Magia armada

Los solterones empedernidos y los *freaks* de buhardilla están de enhorabuena. Por fin tienen otra excusa para encerrarse en casa hasta que el ratón eche humo. La saga *Heroes* sigue siendo tan adictiva que ojalá Maradona la hubiese descubierto a tiempo.

La interfaz no ha cambiado, pero sí lo ha hecho el aspecto de las ciudades.

Desde que emocionara a propios y extraños en 1995, la saga *Heroes of Might and Magic* arrastra a un número cada vez mayor de seguidores. Entrega tras entrega, se dejan atraer por la sencillez y adictividad de un juego de estrategia por turnos que te sumerge en un mundo fantástico repleto de dragones, hidras y demás bichejos dentudos.

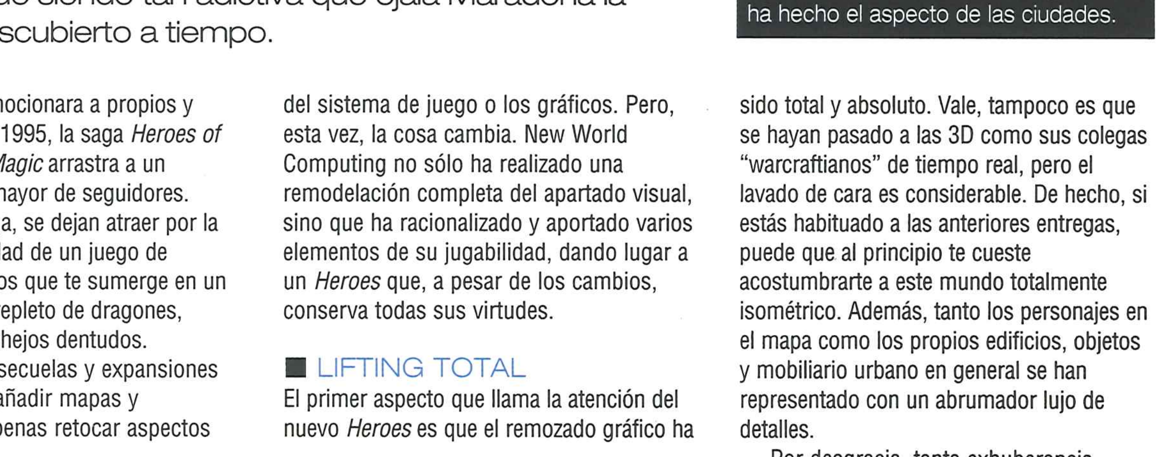
La mayoría de secuelas y expansiones se han limitado a añadir mapas y monstruitos sin apenas retocar aspectos del sistema de juego o los gráficos. Pero, esta vez, la cosa cambia. New World Computing no sólo ha realizado una remodelación completa del apartado visual, sino que ha racionalizado y aportado varios elementos de su jugabilidad, dando lugar a un *Heroes* que, a pesar de los cambios, conserva todas sus virtudes.

LIFTING TOTAL

El primer aspecto que llama la atención del nuevo *Heroes* es que el remozado gráfico ha sido total y absoluto. Vale, tampoco es que se hayan pasado a las 3D como sus colegas "warcraftianos" de tiempo real, pero el lavado de cara es considerable. De hecho, si estás habituado a las anteriores entregas, puede que al principio te cueste acostumbrarte a este mundo totalmente isométrico. Además, tanto los personajes en el mapa como los propios edificios, objetos y mobiliario urbano en general se han representado con un abrumador lujo de detalles.

Por desgracia, tanta exhuberancia gráfica convierte algunos de los niveles de *Heroes IV* en un abigarrado mosaico de fuentes mágicas, cofres de oro y demás golosinas que acaba fatigando la vista en determinados momentos. Pero el resto de cambios y añadiduras suponen un gran acierto.

Para empezar, se ha potenciado el papel de los héroes tanto en el aspecto gráfico (puedes elegir tu rostro entre un total de 370 personajes y cambiarte el nombre) como, sobre todo, en los combates. Dado que ahora los personajes intervienen directamente en los enfrentamientos, pudiendo propinar espadazos, flechazos o conjuros, su actuación en el campo de batalla puede ser decisiva para derrotar al enemigo. De hecho, al poder reunir varios héroes en un mismo grupo, ellos solitos pueden enfrentarse a poderosos ejércitos y salir victoriosos. Además, si un héroe es



Un grupo de héroes crecidos de nivel puede acabar con cualquier resistencia.

Los combates también se desarrollan en una perspectiva isométrica.



Gracias al nuevo motor, el entorno de Heroes brilla con esplendor.

En esta entrega hacen falta más recursos para construir que antes.

TRUCOS

Una vez estés jugando, pulsa la tecla de tabulación e introduce uno de los siguientes códigos:

Código	Efecto
nwcAmbrosia	Los recursos aumentan 300 y el oro en 200.000
nwcAres	Ganar el combate
nwcAchilles	Perder el combate
nwcEtTuBrute	Conseguir la daga de la Desesperación de Tynan
nwcNibelungenlied	Conseguir el anillo de Gran Negación
nwcTristram	Añadir cinco cruzados a tu tropa
nwcLancelot	Añadir cinco paladines a tu tropa
nwcStMichael	Añadir cinco ángeles a tu tropa
nwcSevenLittleGuys	Añadir cinco enanos a tu tropa
nwcMerlin	Añadir cinco hechiceros a tu tropa
nwcCronus	Añadir cinco titanes a tu tropa
nwcBlahBlah	Añadir cinco vampiros a tu tropa
nwcHades	Añadir cinco diablos a tu tropa
nwcUnderTheBridge	Añadir cinco trolls a tu tropa
nwcKingMinos	Añadir cinco minotauros a tu tropa
nwcXanthus	Añadir cinco pesadillas a tu tropa
nwcFafnir	Añadir cinco dragones negros a tu tropa
nwcDoYouSmellBrownies	Añadir cinco duendes a tu tropa
nwcFenrir	Añadir cinco lobos a tu tropa
nwcFixMyShoes	Añadir cinco elfos a tu tropa
nwcTheLast	Añadir cinco unicornios a tu tropa
nwcRa	Añadir cinco fénix a tu tropa
nwcValkyries	Añadir cinco ogros mago a tu tropa
nwcGrendel	Añadir cinco behemoths a tu tropa
nwcPoseidon	Añadir cinco monstruos del mar a tu tropa
nwcAthena	Ganar habilidad
nwcThoth	Subir de nivel
nwcIsis	Aprender todos los hechizos
nwcHermes	Movimiento ilimitado
nwcValhalla	Completar el escenario
nwcCityOfTroy	Construir todos los edificios

derrotado, no desaparece, sino que simplemente se transforma en un prisionero y queda confinado en una cárcel enemiga.

También el sistema de habilidades de los héroes ha cambiado respecto a las anteriores versiones. Esta vez, los héroes disponen de cinco espacios para disciplinas, y cada una de ellas cuenta a su vez con tres habilidades posibles. Tanto las disciplinas como las habilidades comprenden cinco niveles de maestría, desde el básico al de Grandmaster, así que sería necesario un héroe de nivel 100 para desarrollar al máximo todos sus atributos.


Los fondos prerrenderizados añaden algo de colorido a los enfrentamientos.

SE HA POTENCIADO EL PAPEL DE LOS HÉROES, ESPECIALMENTE EN LOS COMBATES

...Y LA TROPA

Sin embargo, lo que supone un mayor cambio estratégico en la serie es la posibilidad de que los ejércitos campen a sus anchas sin necesidad de héroes. Asimismo, las tropas cuentan con puntos de movimiento propios, con lo cual su desplazamiento en el mapa de aventura está limitado. En ellas nos permitían recorrer una distancia imposible con un ejército siempre que dispusiéramos de una "cadena de héroes". Representa un cambio muy nimio en apariencia, pero que obliga a replantear todas las estrategias anteriores.

También los combates han ganado en profundidad al añadir conceptos tan propios de "wargames" como el de zona de control o la línea de visión. Otro elemento clave es la niebla de guerra, que impide detectar al enemigo hasta que se encuentra a una determinada distancia.

Y no se puede hablar de *Heroes IV* sin mencionar su estupenda banda sonora.


El editor permite crear complejos mapas y campañas.

Rob King, que ya se encargó de las piezas musicales de los títulos previos de la serie, ha vuelto a aportar una brillante partitura que te sumerge todavía más en este entorno fantástico y embriagador.



DESARROLLADOR: BIG TIME SOFTWARE
EDITOR: PROEIN PRECIO: 47,95 €

COMBAT MISSION
BEYOND OVERLORD

La conquista de Berlín

Una traducción aproximada de este juego sería *Misión de combate: después del día D.* O sea, que suerte que vinieron los americanos ese 6 de junio de hace 58 años. Porque si no, pobres de nosotros, estaríamos sin un triste juego que llevarnos a la boca.



Una unidad de paracaidistas alemanes avanza bajo la protección de un vehículo blindado.

En *Combat Mission: Beyond Overlord*, todos los enfrentamientos transcurren después del famoso desembarco de Normandía, cuando los estadounidenses pusieron un pie en Francia e iniciaron la ofensiva terrestre. Este juego recrea las míticas batallas que tuvieron lugar en el periodo 1944-45 en el frente occidental. Sin embargo, la mirada que arroja *Combat Mission* sobre estas batallas nada tiene que ver con los otros juegos en danza que actualmente están tirando del filón de la Segunda Guerra Mundial: *Combat Mission* es un juego de estrategia táctica por turnos que se centra en un número reducido de unidades dentro de un entorno de pequeñas dimensiones (cuatro kilómetros cuadrados, a lo sumo).

DESARROLLO ENREVESADO

Fiel a su primeriza naturaleza on line, *Combat Mission* ha engendrado durante estos años una firme y entregada comunidad en Internet que ha mantenido viva la llama y ampliado el juego hasta límites insospechados. Sin ir más lejos, no hace mucho empezó una "meta-campaña", que reproducía la cadena de mando que va desde un general de división (quien decide la asignación de suministros o el movimiento de tropas, entre otras cosas) hasta el comandante de batallón, que resuelve los combates utilizando el juego propiamente dicho.

Y aquí es donde entra el primero de los aspectos que hacen grande a *Combat Mission*: el suspense que se crea en un enfrentamiento con un contrincante humano alcanza cotas que ni siquiera soñarían muchos otros juegos de estrategia en tiempo real. Por desgracia, actualmente las partidas multijugador se limitan a dos participantes, que pueden enfrentar sus tropas a través de correo electrónico, TCP/IP o compartiendo el mismo equipo. Asimismo, si decides optar por un enfrentamiento de este tipo, puedes montar un miniejército a tu medida, ya que cada jugador dispone de una determinada cantidad de puntos con los que comprar las unidades que le apetezcan. Además, el realismo con el que están representados cada uno de estos elementos es incuestionable: no sólo se tiene en cuenta el blindaje y la munición utilizada, sino también la dirección de entrada del impacto



El escenario donde transcurren las batallas es de dimensiones reducidas.

Puedes emplear granadas o proyectiles de humo para proteger el avance.

Tropas americanas ocupando posiciones en una colina.

Las unidades representan pelotones, armas pesadas o vehículos individuales.

EL CONCEPTO DE NIEBLA DE GUERRA NUNCA SE HA APLICADO DE MEJOR MANERA EN UN VIDEOJUEGO

o la elevación del terreno.

La asignación de órdenes se realiza mediante una intuitiva interfaz que permite desplegar un menú sobre la unidad que deseas mandar o bien acudir a los prácticos atajos de teclado para capitanear a tus soldados con mayor rapidez. Al mismo tiempo, la cámara se mueve con total libertad y con varios niveles de zoom por el entorno en 3D.

Con todo, uno de los aspectos más innovadores y de un acierto innegable es que la ejecución de los turnos se aparta del típico "ahora-me-toca-a-mí, ahora-te-toca-a-ti". Aquí, ambos bandos disponen sus movimientos y acciones durante su fase de planificación y luego el motor del juego los pone en común para dar como resultado una película que muestra la ejecución simultánea de ambas partes.

Es en este momento cuando la verdadera tensión de *Combat Mission* surge a la luz: cuando tus tropas se ponen a avanzar hacia lo ignoto o cuando desde sus posiciones los Panzergrenadier escuchan el rugido distante de un blindado.

SIN PRECIPITARSE

La paciencia debe ser una de tus principales virtudes: si lanzas tus tropas a toda prisa por esa carretera con la intención de alcanzar rápidamente el objetivo, es muy posible que caigas en la emboscada que esos malditos *krauts* te han preparado con tanto primor. Tu buen hacer como comandante debe pasar por buscar la mejor cobertura para tus soldados; por elegir las posiciones adecuadas para tus carros de combate; por intentar movimientos de flanqueo que sorprendan al enemigo en la retaguardia; por garantizar que tus observadores de artillería tengan una línea de visión inmejorable...

El juego cuenta con un considerable número de escenarios (más de 100, si cuentas los de ambos CD), así como una estimable cantidad de "operaciones", que no son más que un conjunto de enfrentamientos unidos por un nexo y un objetivo común y en los que conservas las tropas empleadas al final de cada misión para que reanuden la siguiente con mayores garantías y más experiencia.

Para sobrellevar con un poco más de dignidad los toscos gráficos de *Combat Mission*, te recomendamos que antes de empezar a jugar cargues algunos de los mods que se adjuntan en el segundo CD, creados todos ellos por la entusiasta comunidad que tiene este juego en Internet.



▸ La aplicación de mods permite que algunos tanques tengan este aspecto.



▸ Cada turno equivale a 60 segundos de combate.



▸ *Combat Mission* te permite reconocer varios acontecimientos mediante el sonido.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 — LAN: ✗ — Internet: 2

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Si eres un estratega de verdad y si logras superar el tortazo visual que suponen los toscos gráficos de *Combat Mission*, descubrirás uno de los juegos más profundos, complejos y adictivos que existen alrededor de la Segunda Guerra Mundial. Para nosotros, imprescindible.

9

DESARROLLADOR: PARADOX ENTERTAINMENT
EDITOR: UBI SOFT PRECIO: 42,04 €

EUROPA UNIVERSALIS II

Un espléndido hueso

Gracias a *Europa Universalis II* hemos comprendido hasta qué punto Luis XVI se ganaba el sueldo. No todo en su vida eran bailes, pelucas y rapé; también tuvo que tomar continuas y complejas decisiones. No es extraño que acabase perdiendo la cabeza.

La apuesta de *Europa Universalis II* consiste en cubrir cuatrocientos años de historia y convertirlos en gestión estratégica de alto nivel. Esta idea ya funcionaba a las mil maravillas en la primera entrega, un juego notable que no llegó a editarse en nuestro país tal vez porque sus espartanos gráficos hicieron pensar a más de uno que no tenía posibilidades comerciales. Pero aunque no destacase por su aspecto, que recordaba a juegos de tablero como el *Risk*, *Europa Universalis* era un juego brillante. Y lo mismo puede decirse de su secuela, que se desarrolla en tiempo real aunque puedes acelerar el curso de las acciones o recurrir a la pausa cuando necesites un margen para la reflexión.

El juego arranca en 1419 y llega hasta 1820. Durante este periodo tienes acceso a infinidad de acontecimientos, desde la conquista de América a los albores de la Revolución Industrial. Esta nueva entrega incluye hasta 180 naciones, ya que el mapa de juego se ha ampliado y abarca ahora el mundo entero. Así pues, una de tus principales tareas es precisamente ir retirando el velo de guerra para descubrir nuevas naciones con las que guerrear, comerciar o establecer relaciones diplomáticas.

Muchos son los factores a tener en cuenta, ya que el juego no permite soluciones rápidas y poco creativas como ir aumentando los impuestos. Se trata de conservar un difícil equilibrio.

La exploración del mundo es una de las tareas más atractivas del juego.

PODEROSO CABALLERO

Cada región cuenta con un recurso específico que, una vez manufacturado, puede consumirse o exportarse. En la fase inicial, debes dar prioridad a la obtención del recurso y la actividad industrial, ya que crear un tejido productivo es difícilmente compatible con embarcarse en guerras de conquista. Así que conviene recurrir a las artes diplomáticas para asegurar una paz más o menos estable. Además, los pactos que selles en esta primera fase servirán más adelante (cuando pases al ataque) para mantener las denominadas líneas de suministro con las que se abastece tu ejército cuando está lejos de casa.



La gestión de tu imperio va a asegurarte muchos quebraderos de cabeza.



Asegurar las zonas de paso es imprescindible para mantener la comunicación con las colonias.

> HARÁ LAS DELICIAS DE LOS ESTRATEGAS EMPEDERNIDOS, PERO FRUSTRARÁ AL JUGADOR MEDIO

El juego de alianzas es uno de los principales encantos de *EU II*. De la política exterior depende tu éxito, ya que giros inesperados pueden hacer que te enemistes con varias naciones a la vez o que sufras un ataque en tu retaguardia o tu línea de suministros mientras te dedicas a apoderarte con tu ejército de tierras lejanas.

Sobre esta faceta tienes un amplio grado de control. Puedes hacer gestos de paz, como enviar regalos, propuestas o incluso proposiciones de matrimonio, pero también puedes recurrir a la provocación, el exabrupto o la ruptura de relaciones. Lo esencial es que comprendas que en este juego no puede sobrevivirse solo, que todos los países tienen a interconectarse y que aliarte a uno suele equivaler a enemistarte con otro.

¿DIFICULTAD VARIABLE?

EU II tiene sus inconvenientes. Por ejemplo, no ofrece el tipo de control absoluto que caracteriza a juegos como *Civilization*, con lo que te ves forzado a agudizar el ingenio si de verdad quieres influir en el desarrollo del juego. Eso hará las delicias de los estrategas



▸ La autarquía es un suicidio. Comercia. Relaciónate. Diviértete. ▸ Descubrir las zonas interiores de los continentes lleva tiempo.



▸ Por fin llegó tu oportunidad de casarte con una bella princesita europea.

TRUCOS

Durante el juego, pulsa F12 para acceder a la ventana de trucos y teclea alguno de los siguientes códigos. Para salir de la ventana pulsa Ctrl + F12.

dagama	Obtener seis comerciantes
pocahontas	Obtener seis colonos
vatican	Obtener seis diplomáticos
montezuma	Obtener 50.000 ducados
swift	Obtener 10.000 habitantes en la capital
oranje	Aumentar en tres puntos la estabilidad
russianhordes	Suprimir el límite de población
difrules	No perder ninguna batalla
columbus	Desvelar el mapa
pappenheim	Suprimir el velo del escenario
richelieu	Controlar todas las unidades militares
wallenstein	Analizar el estado de cada provincia
robespierre	Cambiar la política doméstica automáticamente
ney	Evitar que el juego se detenga a cada evento
gustavus	Añadir 100 ducados a la investigación terrestre
drake	Añadir 100 ducados a la investigación naval
cromwell	Añadir 100 ducados a la investigación de infraestructuras
polo	Añadir 100 ducados a la investigación comercial
cortez	Suprimir las tribus nativas
alba	Desactivar las revueltas

empedernidos, pero es probable que moleste al jugador medio. Su interfaz resulta discutible, ya que se basa en la continua aparición de ventanas informativas que muchas veces tienen una relevancia nula.

La estructura del juego tampoco es del todo convincente. Consta de ocho escenarios ambientados en diferentes épocas y en cada uno de ellos debes escoger alguna de las civilizaciones que intervienen. Aunque pueden modificarse algunos parámetros, la dificultad de las partidas suele ser muy elevada: se te asignan objetivos lejanos y pasan muchas horas hasta que consigues hacer progresos significativos.

Tal vez con una fórmula menos rígida, el juego resultaría atractivo para el común de los jugadores, pero la necesidad de planificar al detalle cualquier paso en cualquier dirección hace que *Europa Universalis II* sea más una golosina para el núcleo duro de los adictos a la estrategia que un producto de consumo masivo.


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

VEREDICTO

Un juego difícil como pocos, sobre todo porque tu influencia sobre su desarrollo es indirecta y cuesta prever las consecuencias de tus actos. Aunque puede que prefieras juegos más asequibles e intuitivos, *Europa Universalis II* es estrategia en estado de extremada pureza.

8,5

DESARROLLADOR: THE CREATIVE ASSEMBLY
EDITOR: PROEIN PRECIO: 49,95 €

MEDIEVAL
Total War

Esplendor bélico

La Europa medieval es fuente inagotable de inspiración para juegos de estrategia. Tras la saga Age of Empires y sus múltiples derivados, llega ahora un singular cruce entre *Europa Universalis* y *Shogun* que va a dar mucho que hablar.

En plena era *Warcraft*, apareció *Warhammer: Shadow of the Hornet Rat*. Se trataba de otro enfrentamiento entre orcos y humanos, pero con sustanciales diferencias: el entorno era en 3D y manejabas grupos de unidades que desplegabas sobre el escenario antes de que empezase la acción. Unos años más tarde, apareció *Shogun*, un juego basado en la misma mecánica pero con un notable grado de sofisticación.

Medieval: Total War es el heredero de este par de clásicos de la estrategia universal, aunque también incorpora ideas de juegos de gestión de imperios como *Europa Universalis*. En él se alternan las fases por turnos y los combates en tiempo real.

A diferencia de *Shogun*, el juego no está ambientado en el Extremo Oriente, sino en la Europa medieval y su entorno mediterráneo. Arranca en el año 1095 y culmina poco antes de que Colón pusiese el pie izquierdo en América.

Consta de tres campañas en las que puedes participar con hasta doce países distintos, cada uno con objetivos específicos. Y por si esto fuera poco, te permite participar también en una serie de breves campañas históricas y tampoco faltan partidas rápidas generadas de forma aleatoria, opciones multijugador o un editor de escenarios.

En la fase de turnos, los jugadores disponen de un mapa de campaña similar al de *Europa Universalis*. El escenario está dividido en una serie de regiones, cada una con su correspondiente ciudad. La representación de los diferentes elementos es más bien esquemática, pero eso no quiere decir que las estrategias de que dispones sean limitadas.

TRATO HECHO

Es importante el control directo sobre el sistema de relaciones diplomáticas. Éstas se basan en una permanente oferta de pactos de alianza o colaboración puntual con otras naciones que puedes aceptar o rechazar. Las relaciones con el resto de estados pueden establecerse enviando emisarios, ya sea para proponer tratados o sólo para mantenerte informado.

Si uno de tus emisarios es ajusticiado por las autoridades del territorio en que se encuentra, ya puedes ir asumiendo que acabas de ganarte un enemigo, alguien que no soporta a los mirones o que se ha sentido insultado por tus propuestas.

Los pleitos dinásticos y la guerra sucia son otros factores a tener en cuenta. Si tu monarca muere sin sucesión, verás como tu facción desaparece. Claro está que este detalle puede utilizarse en beneficio propio, ya que puedes liquidar en el campo de batalla al soberano de un territorio enemigo o encargar que alguien lo asesine para anexionarte sus dominios de manera fácil y cómoda.

Una vez en el campo de batalla, debes desplegar tus unidades, crear grupos y ordenar formaciones y movimientos en una zona acotada. Durante esta fase, no ves las posiciones del enemigo, aunque puedes informarte sobre la composición de su ejército mediante espías o emisarios.

▸ *Medieval: Total War* es la fisión nuclear entre *Europa Universalis* y *Shogun*.

▸ Los edificios de las ciudades permiten acceder a nuevas unidades.

EL NÚMERO DE EFECTIVOS Y LA BUENA GESTIÓN DE LAS UNIDADES DECIDEN LOS COMBATES

SUPERIORIDAD NUMÉRICA

Los factores que deciden los combates son el número de efectivos y la buena

TRUCOS

Para utilizar los trucos, es necesario activar el modo *debug* del juego Para conseguirlo, pulsa el botón derecho del ratón sobre el acceso directo al ejecutable del juego para entrar en la opción de propiedades. Dentro de la línea de nombre destino, añade al final **–ian** (si por ejemplo, lo tuvieses instalado en el directorio de juegos de la unidad C, quedaría así: **C:\Juegos\Medieval - Total War\Medieval_TW.exe" –ian**). Luego introduce los códigos en la pantalla de mapas (respeta los puntos de antes y después):

Código	Efecto
.mefoundsomeau.	Suministro de oro para todas las provincias
.mefoundsomeag.	Suministro de plata para todas las provincias
.mefoundsomecu.	Suministro de cobre para todas las provincias
.viagra.	Suministro de hierro para todas las provincias
.matteosartori.	Ver todo el mapa
.deadringer.	Obtener 1.000.000 de florines
.worksundays.	Todas las ordenes de construcción finalizan en un turno
.badgerbunny.	Todas las unidades a tu disposición
.conan.	Jugar con las tropas rebeldes





Con el paso de los años, tienes acceso a nuevas armas.

gestión de unidades, ya que éstas se enfrentan entre sí siguiendo el célebre esquema del piedra, papel y tijera: todas las unidades tienen una o varias unidades enemigas contra las que son especialmente eficaces y otras que se le atragantan. Otros parámetros que rigen el éxito o el fracaso son la moral de la tropa y su grado de cansancio. Un ejército cansado es presa fácil.

Pese a la profunda influencia de *Europa Universalis*, *Medieval: Total War* no deja de ser una revisión a fondo de *Shogun*. Pero las diferencias son tan notables que el juego es ahora mucho más variado y adictivo. Puedes utilizar muchas más unidades en el campo de batalla, hasta 10.000 según los desarrolladores, y tener un grado superior de control directo sobre la evolución de tu reino. En fin, que cumple de sobra con las expectativas de aquellos que anden buscando una alternativa algo más sencilla y ágil a *Europa Universalis*.



La orografía tiene una influencia directa en el transcurso de la batalla.



Una vez entablada la batalla, las melés se generalizan.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 350; 256 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 512 MB de RAM

aDeSe +13

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Un poco de todo y nada demasiado profundo. Ésa es la gran apuesta de este juego. Dispones de muchas opciones y sus niveles de adictividad son comparables a los de las olivas rellenas. Por suerte, la gestión del imperio es bastante llevadera y la interfaz echa un cable para resolver los combates.

8

DESARROLLADOR: FIREGLOW STUDIOS
EDITOR: PROEIN PRECIO: 54,95 €

SUDDEN STRIKE GOLD

Normandía resiste

"Voluntarios para morir con las armas en la mano en el campo de batalla, ¡den un paso al frente!", dijo el general dirigiendo una gélida mirada a sus exhaustos y desarrapados muchachos. Nadie se ofreció, pero acabaron todos en el infierno de *Sudden Strike.*

Olvídate de la gestión de recursos y del plácido turismo militar por los mapas de campaña. En este juego, eres un general que no repara en gastos y recursos. Las misiones son de un notable dinamismo y con frecuencia los objetivos se entrelazan.

Esta edición especial ofrece un total de siete campañas más siete misiones independientes y multitud de mapas. Además, es posible jugar partidas on line de hasta cuatro equipos de tres jugadores.

En su intento de reflejar punto por punto el frenesí de los enfrentamientos reales, los desarrolladores se han hartado de ver y repasar películas de guerra como *Un puente lejano* o *Los doce del patíbulo*. En consecuencia, las misiones son infiernos bélicos de un realismo notable que no excluyen la guerrilla urbana.

SÓLO ERES UN NÚMERO

El juego no contempla la posibilidad de que las unidades adquieran experiencia o sean capaces de adoptar una formación. Tampoco tiene una IA lo suficientemente refinada para que las unidades vayan de un lugar a otro sin dar rodeos tan estúpidos como peligrosos o sin atropellarse al intentar acceder al puente que acaban de construir los ingenieros.

A pesar de estos defectos, *Sudden Strike* se basa en un modo de juego realmente adictivo. Encontrarás juegos mucho más complejos en los que tener en cuenta todo tipo de detalles antes de lanzar el ataque, pero éste tiene casi todo lo que un buen aficionado a la estrategia visceral puede desear.



Como ocurrió durante el conflicto, cada puente vale su peso en oro.



Los ataques aéreos, cuando puedes recurrir a ellos, son muy útiles en la labor de desgaste.

Minar los caminos es una buena fórmula para evitar según qué sustos.



TRUCOS

En cuanto empiece el juego, pulsa **Enter** para introducir los códigos de la siguiente lista:

Superman	**Invencibilidad**
Starcraft	**Acceso al bombardero espacial 99**
Nofog	**Permite ver el mapa entero**
Staticfog	**Oculta el minimapa**



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233, 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300, 64 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 12 Internet 12

Idioma Textos de pantalla: inglés Voces: inglés

VEREDICTO

¿Juegos de guerra? Los que quieras. Pero pocas veces encontrarás uno con tanta acción ni dispondrás de tantos soldaditos para ti sólo. Olvídate de estadísticas que no sirven para nada y de reclutar soldados a base de cuidar tu economía. En este cóctel explosivo prima la estrategia de batalla.

8

DISCIPLES II: Dark Prophecy

Simple adicción

El señor Einstein lo dijo bien clarito: "Haz las cosas lo más sencillas posible, pero no más sencillas de lo necesario". Y éste es el cuento que se han aplicado los chicos de Strategy First: unir buenos elementos con pocas complicaciones.

Cuatro razas se disputan la supremacía en las Tierras Sagradas. Cada una de ellas tiene su propia campaña, y éstas constituyen el motor del juego. Y lo cierto es que, como motor, aseguran cuerda para rato. Cada una se divide en siete misiones, a cual más larga, por lo que son necesarias muchas horas para completar el juego. Por si te sobrara tiempo, aún tienes los 21 escenarios individuales, el editor de campañas y las opciones multijugador, si bien los títulos de estrategia por turnos no son precisamente los más recomendables para jugar a través de la Red.

Disciples II se alimenta de los principios básicos de la estrategia, consistentes en administrar sabiamente tus tropas y dirigir tus esfuerzos en la dirección adecuada. Por ello, la gestión de recursos se reduce a la mínima expresión.

CRISOL DE RAZAS

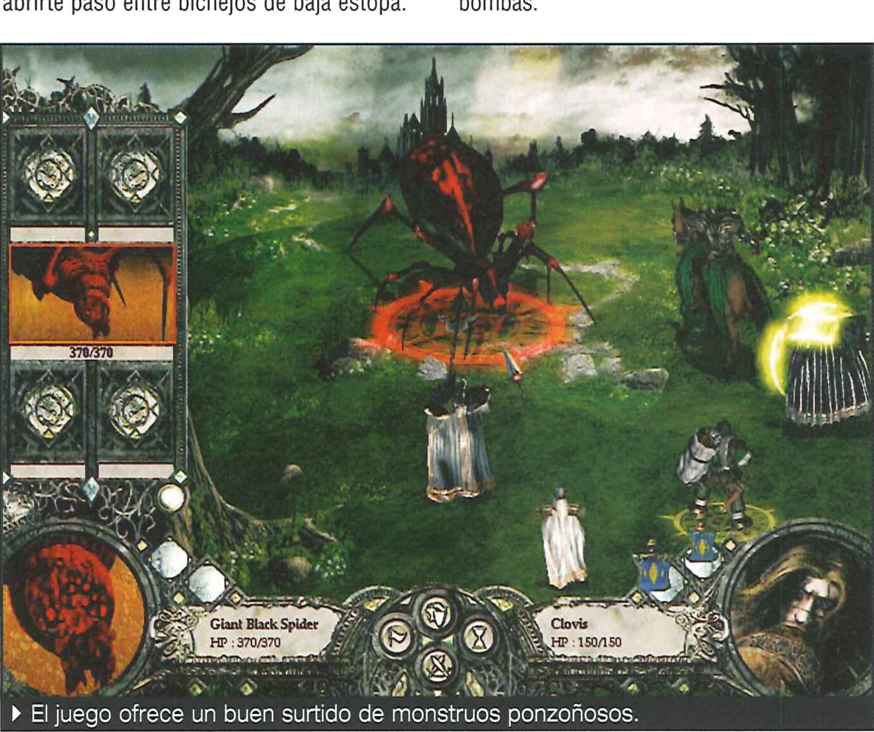
Las diferencias entre razas son sustanciales, pero aun así tu actuación en cada uno de los escenarios resulta bastante similar. Primero, se trata de abrirte paso entre bichejos de baja estopa.



El terreno que se extiende bajo tus ciudades determina tu zona de influencia.

Luego, ocupar algunas ciudades. Después, consolidar tu posición.

Además, el diseño de los mapas tampoco puede calificarse de brillante. En muchas ocasiones, te encuentras con callejones sin salida o con cuellos de botella. Es por ello que en ciertos momentos *Disciples II* puede resultar un ejercicio algo repetitivo, aunque rescata fórmulas de eficacia probada en el campo de la estrategia fantástica por turnos y las combina con unos gráficos de lo más vistosos y una durabilidad a prueba de bombas.



El juego ofrece un buen surtido de monstruos ponzoñosos.

TRUCOS

Durante el juego, pulsa la tecla **Enter** para activar el menú de chat. Una vez introducido el código, pulsa **Enter** de nuevo y cierra la ventana.

Código	Efecto
moneyfornothing	Obtener 9.999 de todos los recursos
borntorun	Obtener más puntos de movimiento
help!	Sanar a todas las unidades
wearethechampions	Ganar la misión
loser	Perder la misión
herecomesthesun	Revelar el mapa
paintitblack	Velar el mapa
anotherbrickinthewall	Construir más edificios en un turno
givepeaceachance	Paz con todos los países
badtothebone	Guerra con todos los países
cometogether	Aliarte con todos los países
jump	Incrementar la experiencia
stairwaytoheaven	Mejorar el nivel de las unidades
lifeisacarnival	Revivir las unidades caídas
allalongthewatchtower	Ver información sobre el enemigo
invisibletouch	Ser invisible para el enemigo

FICHA TÉCNICA



Procesador y memoria



Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: 4 — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma Textos de pantalla:  Voces: 

VEREDICTO

Más allá del virtuosismo gráfico que despliega, Disciples II: Dark Prophecy esconde un sistema de juego simple pero de una adicción clínicamente probada. Cierto que su simplicidad le impide ahondar en determinados aspectos, aunque tiene mucha más profundidad de la que aparenta.

8



DESARROLLADOR: TIMEGATE STUDIOS
EDITOR: WANADOO PRECIO: 39,99 €

KOHAN: Battles of Ahriman

Estrategia inmortal

¿Has tenido tiempo de digerir la primera entrega de Kohan? Pues ya puedes ir haciéndote con una buena remesa de sales gástricas, porque llega el segundo plato. Los condimentos son los mismos, pero esta vez tienes la opción de comerte crudas hasta tres campañas.

Los guerreros inmortales vuelven a la carga con esta secuela, llamada *Kohan: Battles of Ahriman.* De hecho, cuesta un poco discernir si se trata de una expansión o de una secuela. Los cambios en el juego se reducen a que ahora son tres las civilizaciones con campaña propia y hay una cuarta sólo disponible en el modo multijugador.

Las campañas vuelven a basarse en una historia absorbente y muy bien estructurada. Una vez más, encontramos misiones marcadamente lineales con objetivos muy variados: desde el habitual vaciado de escenarios al exterminio de una facción determinada o la conquista de una ciudad en concreto.

El juego se centra en el control del escenario. Es esencial hacerte con posiciones que te den algún tipo de ventaja estratégica y construir fuertes en lugares clave para ampliar tu área de influencia. Las guarniciones de estos puestos avanzados pasarán al ataque cada vez que el enemigo cruce la zona que controlan.

Evidentemente, para crear un imperio son necesarios muchos recursos. La buena noticia es que aquí se obtiene de forma automática. El sistema resulta así de simple para que puedas dedicarte a guerrear a conciencia, sin preocupaciones innecesarias.

ESTRATEGAS COMO NOSOTROS

Lo mejor del juego sigue siendo la posibilidad de elaborar tácticas avanzadas para doblegar al enemigo. Una vez en combate, la gestión de grupos es sencilla, ya que la mayoría de las acciones están automatizadas. Pero no pienses que estás facilidades hacen que el juego sea coser y cantar: al contrario, tanto los obstáculos del terreno como la IA de los enemigos hacen de la campaña individual una dura y selectiva experiencia.

Esta secuela puede considerarse una versión corregida y ampliada del *Kohan* original, especialmente porque te embarca en tres campañas distintas. En casi todo los demás, conserva las virtudes y defectos de su predecesor, incluso la imposibilidad de jugarlo si tu ordenador no soporta una resolución de 1.024 x 768.

▸ Unidades y más unidades. Un infierno bélico de grandes dimensiones.

▸ A veces parece que la naturaleza conspira en tu contra.

▸ Abundan los personajes que desvelan entresijos del argumento.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233, 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400, 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Si *Kohan* no ha sido remodelado en profundidad, tal vez sea porque no hacía ninguna falta. Aun así, un poco menos de prisa en la edición de este juego hubiese hecho posible que ofreciera más novedades. De todas formas, las nuevas facciones y campañas justifican de sobras la inversión.

8

AGE OF WONDERS II
The Wizard's Throne

Océanos de fantasía

No volveremos a referirnos a *Warlords ni a Disciples...* ni siquiera a la saga *Heroes* (bueno, a *Heroes* tal vez sí). Ahora se trata de separar el grano de la paja, quedarse con lo más surtidito y determinar si *Age of Wonders II* merece entrar en tus apuestas.



Aquí empieza tu viaje por hacerte con las seis esferas.

A*oWII* dista bastante de aproximaciones edulcoradas al género de la estrategia fantástica como *Heroes* (ya avisamos que lo mencionaríamos) y se decanta por un planteamiento más cercano a los wargames. Aquí no basta con montar un ejército inmenso y arrasar con todo. Tendrás que vigilar todas las posibles rutas de acceso para que el enemigo no se te cuele en la trastienda y se apropie o destroce tus recursos. Y, sobre todo, para mantener tus ciudades.

Para desplegar ofensivas en territorio ajeno no hay nada como un buen héroe, ya que éste mantiene un círculo reducido a su alrededor en el que puedes operar tus artes mágicas.

Y aquí es donde entra el protagonista indiscutible: el mago Merlin, llamado por su tutor Gabriel a unificar las seis esferas mágicas. La mejor manera de sacar partido a tu brujo es mantenerlo en una ciudad que contenga una torre mágica, gracias a la cual podrá extender su poder alrededor.

El árbol tecnológico es más bien pobre, con construcciones que se limitan básicamente a mejorar tu producción, ingresos o maná. Igualmente escasas resultan las opciones de investigación, ya sean para sortilegios o para habilidades.



Los héroes son muy útiles para conquistar y proteger tus dominios.

PACIENCIA

Si buscas variedad, deberás encontrarla en las unidades y sus múltiples habilidades. Ser consciente de sus virtudes y defectos es importante para salir victorioso, ya que al final debes imponerte con la ley del cuchillo.

En este sentido, los combates también aportan un aliño táctico inusual en el género. Utilizar los obstáculos del entorno para cubrirte, aprovechar la orografía para tus arqueros o agrupar varios ejércitos en un solo ataque son los adoquines que pavimentan el arduo camino hacia la victoria, que consta de 19 misiones y 24 escenarios. Pero como dice el mago Gabriel, "ten paciencia y triunfarás".





A Merlin siempre le da por hacer entradas espectaculares cuando llega a un sitio.

FICHA TÉCNICA



Procesador y memoria aDeSe +13
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM



Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés Voces: inglés

VEREDICTO

Age of Wonders II no es un juego fácil. Su profundidad estratégica ahuyentará a algunos y sus carencias en gestión y desarrollo a otros. Los que se queden podrán disfrutar de un ejemplar que, por una vez, realmente está a la altura de lo que esperamos de la etiqueta "estrategia fantástica".

8

DESARROLLADOR: BIG TIME SOFTWARE
EDITOR: PROEIN PRECIO: 49,95 €

COMBAT MISSION 2
Barbarossa to Berlin

Espera tu turno

Nunca el frente ruso nos pareció tan atractivo. Estepas plagadas de tanques y altas dosis de estrategia en una secuela sabiamente remodelada. Olvida los hexágonos y las unidades reducidas a simples iconos sin personalidad. Esto es la guerra.

La estrategia por turnos también puede ser un espectáculo.

Un recorrido interactivo por la ofensiva alemana del 41 y la contraofensiva rusa que llevó al Ejército Rojo a las puertas de Berlín. *Combat Mission 2* recrea ese cruento episodio de la Segunda Guerra Mundial a través de 50 misiones. En esta secuela, el juego ha sido simplificado y los escenarios han sufrido una remodelación profunda: ahora son mucho más extensos, lo que permite que las unidades blindadas evolucionen de manera más realista.

Entre los cambios en la jugabilidad, se han introducido nuevas órdenes para evitar masacres innecesarias. Por ejemplo, puedes destacar grupos de unidades en operaciones de avanzadilla para que localicen al enemigo y se replieguen una vez conseguido el objetivo. Esto es realmente útil para evitar las emboscadas, sobre todo cuando se trata de entrar en zonas habitadas. También es posible ordenar a los carros de combate que realicen incursiones, destruyan lo que puedan y luego se replieguen, algo especialmente útil cuando juegas al mando de los alemanes.



Notarás el fragor de la batalla. ¿No sientes el calor que desprende esta imagen?

BOLCHEVIQUES REMOLONES

Comprobarás que el ejército ruso tarda algo en responder a las órdenes, ya que la precariedad de las comunicaciones fue uno de los más graves problemas que tuvo que resolver sobre la marcha el bando soviético. Por supuesto, eso supone que no siempre dispondrás de refuerzos con la celeridad y la frecuencia necesarias.

Conscientes de que el primer *Combat Mission* era difícil de jugar, los desarrolladores han optado por incluir un código de colores que permite reconocer rápidamente la situación de cada unidad, su efectividad y su cobertura. Gracias a este detalle, podrás ahorrarte la ardua navegación a través de ventanas y ventanas abarrotadas de números que caracterizaba a su predecesor.

El frío ruso congelará el aceite de tus tanques y fosilizará tus neuronas.

Combat Mission ya demostró que era posible utilizar gráficos 3D en un juego de turnos. En el nuevo juego entran en liza siete naciones distintas. Además de alemanes y rusos, encontrarás polacos, italianos, finlandeses, rumanos y húngaros. En total más de 300 vehículos y 600 unidades de infantería para que recrees lo más cruento de la guerra del 39 cómodamente desde casita.

FICHA TÉCNICA



Procesador y memoria aDeSe +13
Mínimo: PII 500; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 2 | LAN 8 | Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

La prueba de que la estrategia por turnos no tiene por qué estar reñida con los escenarios tridimensionales. La secuela de *Combat Mission* está plagada de cambios que aportan al juego algo más de flexibilidad y realismo. Un buen trabajo que va más allá de lo que se espera de una secuela.

SIN PUNTUAR

STRONGHOLD: Crusader

Oasis en expansión

Ha llegado el momento de convertir infieles, así que ármate de valor, pide un préstamo al Vaticano y embárcate en la conquista de la tierra de los camellos, los oasis y los turbantes. *Stronghold* viaja al lugar en que Mahoma perdió la chilaba.

Estamos entre los siglos XI y XII, y los máximos protagonistas del juego son Ricardo Corazón de León y Saladino. De todas maneras, el reparto de campañas es un tanto desigual, ya que Ricardo protagoniza tres de las cuatro disponibles, mientras que a Saladino sólo le corresponde una. El poderoso sultán ha sido también marginado de la opción que complementa el juego, el modo Cruzado, que permite jugar partidas personalizadas o una campaña adicional con 50 misiones correlativas.

El juego ha evolucionado hacia una fórmula algo más dinámica, ya que en el modo campaña se trata más de combatir a brazo partido que de construir castillos. Eso sí, si lo tuyo es erigir murallas, puedes hacerlo: existe un modo que permite dedicarse a construir sin que nadie perturbe tus labores.

EN NOMBRE DE...

Por supuesto, las Cruzadas son un pretexto ideal para introducir nuevos escenarios. Los paisajes desérticos, con sus oasis, palmeras y camellos, sustituyen a la frondosa y algo salvaje Europa medieval. Eso determina que un elemento hasta ahora poco importante se convierta en una de las claves del juego: el agua.

Como tus rivales son tan conscientes como tú de que el agua escasea, es muy probable que se dediquen a pegarle fuego a tus murallas en cuanto tengan la oportunidad. Las flechas incendiarias y los lanzadores de fuego se encargan de convertir cualquier cosa que construyas en una falla.

En total, son ochos las unidades nuevas que se han incluido en el juego. Esto ha hecho que las huestes cristianas, las que aparecían en el *Stronghold* original, hayan sido modificadas para mantener el equilibrio con el bando enemigo. Entre las huestes de Saladino, destacan los honderos y los asesinos (con notable capacidad para la infiltración sigilosa).

Pese a que los cambios son oportunos, esta secuela podría pasar perfectamente por una expansión con escenarios nuevos si no fuese porque incluye el motor, lo que hace que no necesites el juego original para jugar.


▸ Esta nueva entrega ha relegado un poco la parte de construcción de castillos.

▸ Construir más rápido que tu enemigo sigue siendo la clave para ganar.

▸ La llegada de los árabes supone la incorporación de ocho unidades nuevas.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — aDeSe +13

Mínimo: PII 300, 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500, 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Los cruzados han llegado a Oriente Próximo, con lo que *Stronghold* adquiere nuevos escenarios y unidades hasta ahora inéditas. Eso sí, el nuevo bando, el de los árabes, tiene un protagonismo algo limitado. Las novedades se limitan a alguna opción adicional y un diseño algo más dinámico.

7,5

DESARROLLADOR: HAEMIMONT GAMES
EDITOR: FX INTERACTIVE PRECIO: 19,95 €



IMPERIUM: La guerra de las Galias

Barbarie a la francesa

A primera vista, lo que sorprende de *Imperium* es que en la carátula aparezca la telefilmera frasecita de "Basado en hechos históricos". A estas alturas, todo el mundo sabe que "basado en" sólo significa, a efectos prácticos, "ambientado en" + "imaginación al poder". E Imperium, por suerte, tiende más a lo segundo.

Y decimos por suerte no por desprecio a la historia sino por aprecio al juego. Dado que el título de Haemimont se inscribe en la tan solicitada línea de los ETR sin complicaciones, a nadie habría ayudado que el título se empantanara en detalladas referencias históricas, ya fueran militares, sociales o geográficas. Para eso ya están otros títulos pensados para los estrategas y diplomáticos más sesudos. O sea, prepárate para disfrutar de un juego más cercano a la estrategia fantástica de toda la vida que para una recreación de los paseos cesáreos por la vecina Galia. De hecho, la campaña para un solo jugador reúne elementos más propios del rol descafeinado, con un joven héroe galo que quiere vengar la muerte de su familia a manos de los teutones.

CON EL ROL A OTRA PARTE

Aunque, si sólo de semirol se tratara, *Imperium* no pasaría de ser un pariente pobre de *Diablo*. Precisamente en el apartado "Estrategia" es donde el juego brilla con su máximo esplendor. Aquí podrás reclutar guerreros y administrar tu territorio como te plazca, al tiempo que vas ocupando nuevos asentamientos y puestos avanzados que suponen la base de tus recursos. El sistema de gestión se ha mantenido al mínimo, con un árbol tecnológico eficaz aunque ínfimo y sin la posibilidad de construir nuevas edificaciones. Lo importante es combatir, y para ello los desarrolladores de Haemimont han implementado un práctico mapa estratégico que facilita considerablemente tu tarea.

Por otro lado, la IA enemiga, como en la mayoría de estos casos, conjuga una gestión de recursos impoluta con unas acciones militares de dudosa eficacia, algo que solventa en parte cuando las formaciones contienen héroes.

El resultado acaba siendo un buen conjunto que, aun con sus desajustes, puede saciar las ansias de muchos. Los espléndidos gráficos y el precio reducido todavía lo aconsejan más como compra para estrategas del pilum poco exigentes.



Las formaciones tienden a ser eficaces hasta que se lía un guirigay.

Los campamentos teutones son un hueso duro de roer en las fases iniciales.



TRUCOS

Una vez en el juego, pulsa **Enter** e introduce uno de estos códigos:

Screenshot	Hace una captura de pantalla
Spawn (xxx,zzz)	Añade la cantidad de unidades que pongas (las X son unidades propias y las Z son las enemigas)
ToggleFog	Activa y desactiva la niebla de guerra

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

Tal vez *Imperium* no ocupará el podio de los mejores juegos de estrategia ni el de las representaciones históricas más fidedignas pero, al igual como sucedía con *Tzar*, reúne elementos de mérito que pueden aportar diversión para más de uno, más de dos y más de tres días.

7,5

DESARROLLADOR: BLACK CACTUS
EDITOR: MICROÏDS PRECIO: 44,99 €

WARRIOR KINGS

Ángeles y demonios

La cosa está que arde: Orbis lleva varios años sin un monarca capaz de imponer su ley sobre el territorio. Sal ahí fuera y presenta tu candidatura a la corona. Hay cientos de caballeros, ángeles y demonios ansiosos por aliarse contigo.

Este juego de estrategia y fantasía ha sido desarrollado por la compañía Black Cactus, que cuenta en sus filas con varios veteranos de Bullfrog. En él asistimos a las peripecias de Artos, un joven que habita el convulso mundo de Orbis. Él es el eje de la campaña individual, quien protagoniza y da sentido a las acciones. Si él muere, adiós a la partida.

En el transcurso de la misión, los objetivos pueden ir variando. Cuando esto ocurre, una animación interrumpe el curso normal del juego haciendo incluso que pierdas el control de tus unidades y asignándote los nuevos objetivos.


La orografía juega un papel importante en el juego.

Warrior Kings no es un juego maniqueo ni moralista: tanto el Bien como el Mal tienen sus ventajas y sus inconvenientes. La neutralidad te asegura un acceso preferente a la tecnología, ser bueno aumenta la eficacia de tu defensa y tus hechizos a larga distancia, mientras que abrazar el Mal te convierte en una bestia parda en el campo de batalla al aumentar el poder de tus unidades militares.

AMBICIÓN Y PACIENCIA

Ten claro que *Warrior Kings* es un juego de estrategia completo y pulcro. Ofrece alicientes de sobra para que pases horas y horas estrujándote las meninges e intentando sacarle el máximo partido a tu exiguo puñado de unidades. Aun así, su desarrollo es lento, y es probable que te cueste adaptarte a él. Tampoco está del todo bien estudiado el uso de las unidades más poderosas del juego, el arcángel y el Abaddon. Obtenerlos es difícil, y cuando lo haces, no puedes controlarlos directamente.

Los escenarios se han recreado en 3D y tienes la posibilidad tanto de rotar la cámara y como de hacer zoom sobre el escenario.


Hace falta mucha perseverancia para derribar murallas como éstas.



TRUCOS

Los juegos de estrategia en tiempo real requieren una especial habilidad a la hora de equilibrar acertadamente recolección e inversión. Si esto no acaba de dársete del todo bien o quieres ahorrarles sudores a los trabajadores de tu reino, sigue nuestros pasos:
1. Ve al directorio en que esté instalado *Warrior Kings*, que por defecto es C:\Program Files\Microids\Warrior Kings.
2. Abre la carpeta llamada Saved. Dentro de ésta, abre la carpeta save_games. Selecciona la partida guardada que quieras modificar con el botón derecho del ratón.
3. Elige “Abrir con...” y selecciona el Bloc de Notas en la lista. Utiliza la opción de buscar dentro del documento para encontrar la palabra **mother**. Cuando la hayas localizado, verás que aparece la lista de recursos: food, wood y gold. Cambia la cantidad por la que quieras. Ya está, ya eres la persona más rica del mundo.

De todas formas, si se compara con juegos como *Empire Earth* o *Warcraft III*, los polígonos que componen las unidades de *Warrior Kings* resultan bastante modestos vistos desde cerca.

Warrior Kings es una excelente opción para estrategas pacientes. Puede que las misiones te resulten un poco lentas, pero si te haces con el control de Orbis, será porque lo mereces y te lo has ganado palmo a palmo en el campo de batalla.



VEREDICTO

Todo un triunfo de la atención al detalle. La victoria depende de multitud de detalles estratégicos y de gestión directa que debes tener en cuenta. Puede resultar exasperante para jugadores ávidos de acción, pero hará las delicias de los más concienzudos y pacientes.

7

DESARROLLADOR: ENLIGHT SOFTWARE
EDITOR: UBI SOFT PRECIO: 41,95 €



Trevor Chan´s CAPITALISM II

Ritual de lo habitual

Bill Gates se sacó un imperio económico de la manga en pocos años. El capitalismo no tiene secretos para él. ¿Y para ti? ¿Eres capaz de amasar una fortuna a corto plazo? ¿De levantar un imperio? ¿De aplastar a la competencia? Si puedes, corre a demostrarlo.

▸ Mediante el ratón tendrás acceso directo a los datos de cada comercio.

Trevor Chan es un gurú de la simulación estratégica económica que ha traspasado las fronteras de su Hong Kong natal por méritos propios. Sus series *Capitalism* y *Seven Kingdoms* han cautivado a tantos usuarios en los pasados diez años que no es de extrañar que las secuelas se sucedan.

Ahora se edita aquí con retraso *Capitalism II*, el último grito en videojuegos financieros. Como ya era característico en anteriores entregas, partes de un pequeño negocio con el objetivo de obtener beneficios, reinvertirlos en nuevas tiendas, mejorar tu estructura comercial y convertirla en una gigantesca corporación multinacional.

Hay dos campañas que acometer, la de empresario y la de capitalista. En la primera opción, pasas por las ocho fases de un tutorial interactivo que ayudan a comprender mejor las tripas del juego, mientras que la segunda te propone distintas situaciones en las que utilizar tu habilidad para triunfar.

LA CRUDA REALIDAD

Puedes buscar recursos naturales y abrir fábricas o fundar una central de recursos humanos, edificar rascacielos y realizar negocios inmobiliarios. Al igual que la cruda realidad, la competencia no se chupa el dedo. Es más, cuenta con una estupenda IA, de manera que serán muchas horas, días y semanas las que tendrás que emplear en aprender. *Capitalism II* no es tan sólo un juego; se puede considerar una simulación compleja del mundo socioeconómico en que vivimos.

Con gráficos y sonido que no van más allá de lo simplemente funcional, Trevor Chan ha orquestado una gran sinfonía macroeconómica que vivir en nuestro PC. A un precio más reducido y con traducción a nuestro idioma, habría sido más popular, pero si lo que has leído te interesa, puede que encuentres aquí tu juego del año.



▸ Diversas corporaciones, representadas por logotipos, se disputan el pastel.



▸ Gracias a los tres niveles de zoom, puedes observar la rica arquitectura, coches y peatones.

TRUCOS

Millones de dólares adicionales

Durante la partida, pulsa la tecla **Mayúsculas** y, sin soltar, teclea **6789** para que se active el modo de trucos. Ahora, cada vez que pulses las teclas **Alt** y **C** obtendrás 10 millones de dólares adicionales (las partidas en las que emplees trucos no tienen validez para la tabla de récords).



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 7 Internet 7

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces ✗

VEREDICTO

Abrumador en su concepción, ambicioso en su realización y profundo en su resultado, *Capitalism II* es el simulador de gestión económica contemporánea más serio y realista jamás concebido como videojuego. Lástima que no haya sido traducido, lo que limita mucho su público potencial.

7,5

PATRICIAN II



DESARROLLADOR: ASCARON
EDITOR: INFOGRAMES
PRECIO: 42,00 €

Un cerebral recorrido por la Europa Atlántica del siglo XIII, aunque con más tiempos muertos que los partidos de baloncesto televisados.

Los patricios, cuya principal institución era la llamada Liga Anseática, controlaban las rutas de intercambio comercial entre ciudades como Hamburgo, Colonia, Londres o Riga. En este circuito Atlántico es donde desarrollas tu actividad. Tu objetivo consiste en convertirte en uno de los grandes magnates de la zona y para ello dispones de dos campañas y una serie de misiones aisladas.

La mecánica inicial es bastante simple: empieza por poner tu oficina comercial en marcha, carga tu barco de mercancías y parte en busca de nuevos horizontes. La mejor opción para enriquecerse pasa por crear complejos sistemas financieros que te permitan obtener las mercancías a un coste razonable y contar con los barcos u oficinas comerciales suficientes para darles salida y mantener bien surtidas tus arcas. De este modo conseguirás enriquecerte y abastecer de productos tu ciudad, con lo cual te promocionarás política y socialmente.

Patrician II es un juego lleno de detalles en el que resulta imprescindible mantener la concentración y, sobre todo, superar a base de paciencia las algo tediosas primeras horas de juego.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 2 · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

Completo, inteligente y complejo como pocos, aunque a menudo se desarrolla a un ritmo lento y algo monótono.

6,5



COSSACKS: European Wars



DESARROLLADOR: GSC GAME WORLD
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

Parece que los cosacos han abandonado el vodka para lanzarse a la conquista. Bueno, los cosacos y las principales potencias de los siglos XVI, XVII y XVIII.

Cossacks sigue en parte la estela de la saga *AoE*. Se trata de un juego en el que debes recolectar recursos, construir ciudades, consolidar tus civilizaciones y extender sus dominios hasta los confines del mapa, aunque eso implique algo de derramamiento de sangre. La partida solitaria consta de cuatro campañas ambientadas en otros tantos conflictos históricos, aunque también puedes optar por algo de diversión inmediata seleccionando alguna de las misiones aisladas. En función de la que eliges, puedes dirigir a una nación u otra, aunque las diferencias entre unas y otras son escasas.

El juego está lleno de detalles que lo convierten en una grata experiencia. Por ejemplo, las unidades pueden capturar piezas de artillería, edificios civiles e incluso peones simplemente acercándose a ellos cuando no hay una unidad militar rival cerca.

TRUCOS

Una vez empiece el juego, pulsa **Enter** para poder escribir los códigos.

Supervizor
Activa y desactiva la niebla de guerra

Money
Todos los recursos suben a 50.000

www
Activa los trucos "supervizor" y "multivar" a la vez

Multivar
Si luego pulsas P, accedes a todas las unidades

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

Su mejor baza es la posibilidad de manejar enormes ejércitos con variadas unidades que se complementan.

7



EMPERADOR: El nacimiento de China



DESARROLLADOR: IMPRESSIONS GAMES
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
PRECIO: 49,99 €

Te vas a dar un imperial atracón de arroz, murallas y taoísmo. A partir de ahora empezarás a ver con otros ojos la ancestral cultura china.

Emperador es un juego de construcción y expansión de ciudades. Las creas de la nada, las expandes y haces lo posible para que se te llenen de ciudadanos. Impressions se mantiene de este modo fiel al sistema de juego patentado con *Caesar* y que después han continuado juegos como *Faraón* y *Zeus*, así que el su mecánica te resultará familiar desde el momento en que lo ejecutes.

Las novedades tienen que ver con la nueva ambientación. Como es lógico, los dioses del Olimpo han sido sustituidos por héroes basados en las leyendas y la mitología china. Su papel es potenciar tu desarrollo aportando determinadas ventajas a las ciudades que construyas. Pero la mayor novedad es que Impressions ha incluido por fin opciones multijugador. Puedes jugar en red local o por Internet y hasta crear partidas para ti solo dejando el resto de facciones en manos del ordenador. Tienes la opción de cooperar con otros jugadores o enfrentarte a ellos en una guerra sin cuartel por la supremacía.

TRUCOS

Una vez dentro del juego, pulsa simultáneamente **Control** + **Alt** + **C**. Se abrirá una ventana de texto donde podrás introducir los trucos. Es muy importante respetar las mayúsculas.

Truco	Efecto
Black Death	Elimina todas las unidades
Shake Shake	Provoca un terremoto
Glub Glub	Provoca una inundación
Gime Goods	Obtener carne
Kill Enemy Units	Liquida a las unidades enemigas
Delian Treasury	Obtener 5.000 delians
I win again	Ganar el escenario actual



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

Esta saga envejece con dignidad y además incorpora opciones multijugador que le dan nuevos alicientes.

7



INDUSTRY GIANT II

DESARROLLADOR: JOWOOD
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 39,00 €

El proceso de transformación de un producto hasta llegar a la tienda de la esquina puede ser sumamente complejo. Este juego lo demuestra.

Se trata de crear un imperio económico, desde 1900 hasta la actualidad. Con el paso del tiempo puedes acceder a nuevos artilugios y más materias primas hasta completar un total de 150.

Una vez más, la clave es distribuir el espacio disponible de forma racional. Eso no sólo afecta a las cadenas productivas, sino también a cuestiones más sutiles. Por ejemplo, construir fábricas y granjas cerca de las ciudades te ahorra gastos de transporte, pero te obliga a lidiar con las protestas de los ciudadanos, que no aceptan que tus negocios perjudiquen su comodidad y calidad de vida.

Aunque en esta secuela se han introducido elementos que te facilitan las cosas, como los iconos sobre cada edificio para indicar qué producen y cuánto, *Industry Giant II* es un juego complejo, sólo recomendable para expertos en simulación económica. El nivel de microgestión es considerable y hay que recurrir con frecuencia a la pausa para poder definir estrategias puntuales. Además, se echan de menos ventanas de gestión general que te permitan manejar tu emporio de forma un poco más simple. Eso sí, en cuanto lo domines, puedes saltar de cabeza al modo multijugador, que permite desarrollar estrategias de gestión muy elaboradas en enfrentamientos con otros seres humanos.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350, 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500, 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: ✗

Los incondicionales de la gestión empresarial no deben perderse un juego con tantas opciones y tan profundo.

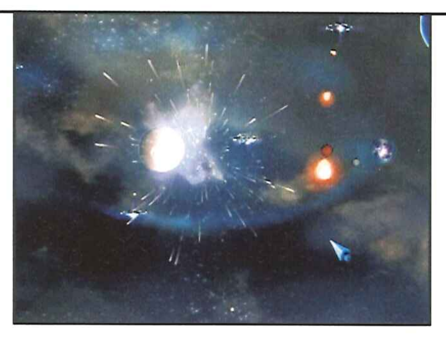
7



HAEGEMONIA: Legions of Iron

DESARROLLADOR: DIGITAL REALITY
EDITOR: WANADOO
PRECIO: 39,95 €

En 2104, la Tierra y Marte se han liado la manta a la cabeza. Digital Reality nos da entradas de primera fila para disfrutar del espectáculo.





El juego plantea una situación en la que el planeta rojo, que cuenta con un total de 700 millones de colonos, reclama la independencia frente a la Tierra. Ante la negativa del Gobierno Mundial, los habitantes de Marte deciden pasar al asalto.

Como *Homeworld* o el inminente *O.R.B*, *Haegemonia* se desarrolla en un escenario tridimensional repleto de estrellas, meteoritos y nebulosas. El juego de Digital Reality se inscribe de pleno en eso que podríamos llamar estrategia espacial y que viene a ser como la estrategia de siempre, sólo que trasladada al cosmos.

Se ha diseñado una interfaz bastante sencilla que incorpora los movimientos de ratón acuñados ya por Relic en *Homeworld*. También tienes acceso, vía barra espaciadora, a un mapa general desde el que contemplas la acción mucho más relajadamente.

En realidad, *Haegemonia* se compone de dos juegos en uno. El primero es puramente estratégico, con combate de naves, gestión de recursos, colonización de minas e investigación del árbol tecnológico.El segundo te lleva a convertirte en gobernante y gestor de planetas.

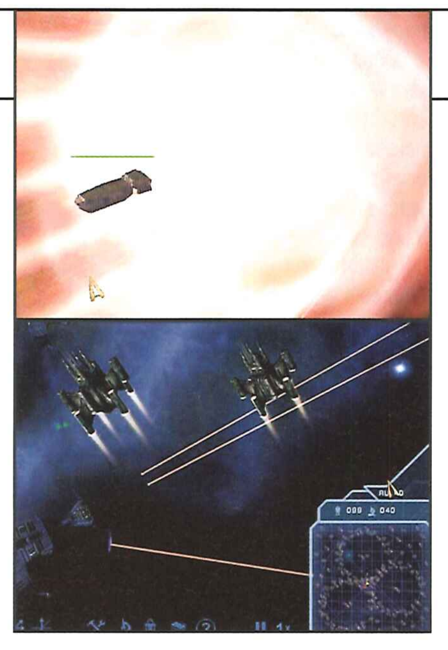
No se trata de un juego recomendado para aquellos que se acerquen por primera vez a la estrategia espacial, y mucho menos a la estrategia. Eso sí, a los jugadores veteranos ansiosos de retos estratégicos les parecerá la panacea.



O.R.B.

DESARROLLADOR: STRATEGY FIRST
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 39,95 €

Ambiente futurista y pura estrategia, dos razas, un extenso árbol tecnológico y muchas batallas estelares. El resultado: *O.R.B.*





Hablar de estrategia cósmica lo lleva a uno a centrar la atención en las características recurrentes en este tipo de juegos: escenario y música. *O.R.B*, en ese sentido, presenta el aspecto que cabría esperar. Gráficos de verdadero sobresaliente y música cercana al relax de cualquier *chill out*.

El juego nos sumergirá en un conflicto entre dos razas completamente diferentes, malusianos y alisios. Jugar con unos u otros te llevará a plantear tu estrategia de forma diferente. Los malusianos son los guerreros, y disponen de gran potencia de fuego. Los alisios, mucho más intelectuales y reflexivos, cuentan con una tecnología superior.

No va a ser *O.R.B.* un juego en el que tengas que lanzar todas tus naves a una sucesión de ataques en tromba. Strategy First ha querido que la jugabilidad se base en la estrategia de escuadrón. Gracias a la interfaz y el sistema de órdenes, tan clásico como eficaz, y a los ángulos de cámara, que podrás situar en el lugar que más te convenga, te será posible seguir la acción sin correr el riesgo de perder a tus hombres en la amplitud del escenario.





HEARTS OF IRON

DESARROLLADOR: PARADOX
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 42,95 €

Se trata de un juego en la línea de *Europa Universalis* pero ambientado en una década clave del siglo XX (entre 1936 y 1946). El escenario es todo el mundo y puedes elegir la dirección de cualquier país, por lo que las horas de juego son casi infinitas.

El juego contempla la Segunda Guerra Mundial y todo lo que la rodea, desde los aspectos militares a la diplomacia, la gestión de recursos, investigación o comercio. Se desarrolla en tiempo real, aunque es habitual activar la pausa para planificar y organizar. Pese a su complejidad, la interfaz está muy bien planteada y resulta clara. De todas formas, los neófitos en el género se sentirán desbordados. Jugarlo resulta todo un reto, ya que está muy bien diseñado y el comportamiento de la IA resulta excelente.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas (No / Sí)
Sin tarjeta 3D: Sí
Direct 3D: No
Open GL: No

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: 8 | Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: español

La fórmula de *Europa Universalis* perfeccionada y aplicada a la Segunda Guerra Mundial. Muy profundo.

SIN PUNTUAR

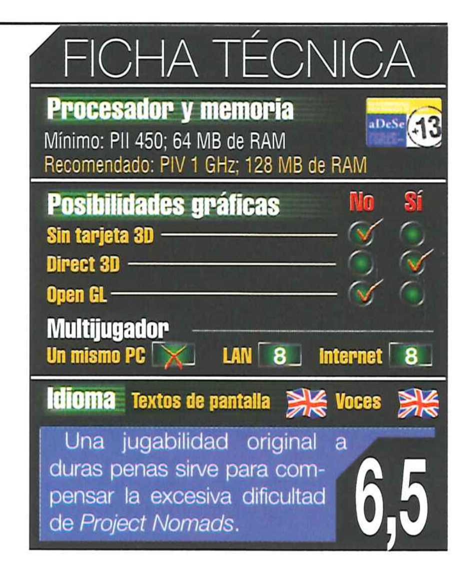
PROJECT NOMADS

DESARROLLADOR: CDV
EDITOR: CDV
PRECIO: 47,95 €

Un juego futurista que combina acción y estrategia. En él controlas un personaje que posee una isla flotante. Debes erigir construcciones y aparatos voladores para defenderte y atacar el resto de islas, controladas por personajes hostiles. A medida que avanzas, tienes acceso a nuevas construcciones, entre las que también se incluyen centrales energéticas, silos y recolectores de minerales.



Técnicamente el juego no es ninguna joya. Aunque los efectos de luces son correctos, los movimientos de los personajes dejan bastante que desear y el diseño de los escenarios se situaría en un suficiente holgado, no más. *Project Nomads* es original, pero peca de una marcada linealidad, una fórmula poco flexible y una dificultad que a veces raya el absurdo.



THE GLADIATORS: Galactic Circus Games

DESARROLLADOR: ARXEL TRIBE
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 42,95 €

Este juego rescata el estilo pausado de la saga *Myth* y el frenesí táctico de la saga *Z* sin por ello renunciar a la profundidad y el rigor de otros juegos de estrategia en tiempo real. Pese a su título, *The Gladiators* no es un juego de romanos. De hecho, la acción se desarrolla en algún lugar remoto de la galaxia. Allí va a parar Callahan, un marine americano que, por una serie de infortunios que tienen que ver con un viaje espacial, un agujero negro y una bella princesa, se ve obligado a participar en la deathbowl, un violento deporte de supervivencia.

Dispones de tropas y vehículos, pero no gestionas edificios. Todo se basa en aprovechar de manera inteligente las características de cada nivel y dirigir con esmero el puñado de unidades a tu cargo.





MAJESTY GOLD EDITION

DESARROLLADOR: CYBERLORE
EDITOR: INFOGRAMES
PRECIO: 29,95 €

Majesty es un juego de estrategia en tiempo real que se desmarca de la mayoría porque en él no tienes control directo sobre tus unidades. Eres un señor feudal y te limitas a dar órdenes a tus vasallos, pero son éstos quienes deciden si las llevan a cabo o no y cuándo. Por ello, más que avanzar por las diferentes fases tecnológicas se trata de tener claro cuáles son las necesidades de tu reino, marcarnos objetivos concretos e irlos realizando.

TRUCOS

Durante el juego pulsa **Enter** e introduce uno de los siguientes códigos:

Código	Efecto
victory is mine	Ganas la misión
fill this bag	Añade 10.000 de oro
Revelation	Muestra el mapa
build anything	Todos los edificios disponibles
give me power	Todos los hechizos disponibles
Restoration	Restaura los puntos de vida
grow up	El héroe seleccionado gana 5 niveles



SID MEIER'S SIM GOLF

DESARROLLADOR: MAXIS/FIRAXIS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 42,95 €

Podía esperarse mucho de esta alianza entre Wright y Meier, y lo cierto es que ha producido un juego curioso que combina fórmulas de jugabilidad diferentes con bastante acierto. Pero la falta de agilidad de su desarrollo y las deficiencias técnicas son un lastre considerable. Los jugadores ocasionales tal vez agradezcan que se hayan simplificado tanto los sistemas de gestión, construcción y juego en tiempo real, pero es dudoso que *Sim Golf* ofrezca alicientes para que sigas considerándolo divertido pasadas diez horas. La idea de combinar conceptos de *Sim City*, *Los Sims*, *Rollercoaster Tycoon* y el golf no deja de entrañar una alta dosis de audacia.





CULTURES 2: Las puertas de Asgard

DESARROLLADOR: FUNATICS
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 29,95 €

Un juego que se inscribe dentro de los llamados simuladores de gestión divina, con vikingos que crecen, se multiplican, surcan los mares y siembran el mapa de pequeñas colonias. Debes velar por ellos dándoles una vivienda, decidiendo su futuro profesional, casarlos y hasta hacer que tengan hijos. También debes proporcionarles recursos para que no pasen hambre y equiparlos con vestimenta y herramientas. Lamentablemente, la microgestión llega a extremos enfermizos y acabas dependiendo de un sistema poco ágil en el que te arriesgas a volverte tarumba a nada que tu poblado pase de los 50 habitantes.

TRUCOS

Una vez dentro del juego, activa la pausa y pulsa F2 para entrar en el menú de opciones. Introduce uno de los códigos que te ofrecemos. Si lo has hecho correctamente, oirás un sonido similar al de una campana.

Código	Efecto
Funexplore	Muestra todo el mapa
Funcolors	Cambia los colores del juego
Funlarry	Acelera los sonidos

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 650; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 6 Internet 6

Idioma Textos de pantalla (español) Voces (español)

Para entusiastas de la microgestión, ya que el juego tiende a volverse algo caótico cuando la población aumenta.

6,5



ROLLERCOASTER TYCOON 2

DESARROLLADOR: CHRIS SAWYER
EDITOR: INFOGRAMES
PRECIO: 44,99 €

Cuesta creer que Chris Sawyer no haya encontrado la forma de introducir mejoras sustanciales en su juego de construcción y gestión de parques de atracciones. A nivel gráfico, continúa manteniendo el diseño de cuadrículas, vista isométrica y rotaciones de cámara a golpe de 90º, y el número de colores así como de texturas es bastante limitado. En definitiva, el juego parece más un intento de aprovechar el tirón de su predecesor que una secuela con todas las letras. Su gran virtud sigue siendo el nivel de detalle con el que se recrea el proceso de diseño de las atracciones, ideal para aquellos que quieran dedicarse a ello profesionalmente. Resulta decepcionante como secuela, aunque la mecánica de juego sigue siendo igual de interesnte.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300, 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450, 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas (No / Sí)
- Sin tarjeta 3D: Sí
- Direct 3D: No
- Open GL: No

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: ✗ | Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: español

No aporta grandes novedades al original y cae en errores de diseño que le quitan algo de agilidad.

6,5

FRONTLINE ATTACK: War Over Europe

DESARROLLADOR: ZUXXEZ ENT.
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 42,95 €

Frontline Attack no busca en ningún momento el rigor histórico: se trata de reproducir varios enfrentamientos entre los vehículos blindados más reconocibles de la Segunda Guerra Mundial y asignarles unas cualidades que reflejen sus valores en el campo de batalla de forma aproximada. Sin embargo, acaba dando la impresión que la gente de Zuxxez ha tenido que sacar el juego a toda prisa, ya que el título está plagado de pequeños grandes inconvenientes que acaban lastrándolo en exceso.

TRUCOS

Para activar el modo de trucos, pulsa **Enter** y escribe **I'mCheater**. A continuación puedes introducir estos códigos:

Código	Efecto
Ups...	Daña todos los edificios enemigos
EagleEye	Ver todo el mapa
ByeBye	Destruir el edificio seleccionado
HastaLaVistaBaby	Destruir todas las unidades
GoToHell	Destruir todas las unidades enemigas
MoneyMoneyMoney X	Obtener el oro que indiques en la X
StrongMan	Curar todas las unidades seleccionadas

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIV 1,5; 128 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas (No / Sí)
- Sin tarjeta 3D: No
- Direct 3D: Sí
- Open GL: No

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: 8 | Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: español

Resulta entretenido a ratos y cargante en otros. Eso sí, garantiza un gran espectáculo pirotécnico.

6

ARMY MEN RTS

DESARROLLADOR: PANDEMIC STUDIOS
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 19,99 €

Sin ser un alarde de imaginación, este *Army Men* estratégico tiene sus alicientes, en especial la posibilidad de recurrir a las siempre divertidas tácticas de destrucción masiva y los objetivos secundarios, que aportan algo de variedad. Además del buen trabajo en el apartado gráfico, los efectos especiales y sonoros tampoco están nada mal, aunque sin llegar a la espectacularidad. Este curioso producto, protagonizado por soldados de de plástico y ambientdo en el entorno doméstico, es rico en virtudes menores que lo convierten en un producto recomendable... con reservas. Puede ser una buena primera incursión en el género, aunque es improbable que seduzca a estrategas con algún que otro imperio conquistado en su currículum.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 96 MB de RAM

Posibilidades gráficas (No / Sí)
- Sin tarjeta 3D: No
- Direct 3D: Sí
- Open GL: No

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: 8 | Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: español

Faltan más opciones, unidades y un árbol tecnológico. Sin ello, se queda en algo divertido pero modesto.

6

S.W.I.N.E.

DESARROLLADOR: STORMREGION
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 17,99 €

Viene a ser un dinámico enfrentamiento entre unidades terrestres mecanizadas, con diez



tipos por bando. Al margen de las diferencias de modelado, las unidades de que disponen cerdos y conejos, las dos facciones del juego, son prácticamente idénticas. Pese a sus virtudes, *SWINE* es un juego contradictorio. Jugarlo es divertido y tiene detalles excelentes, como la animación de los vehículos o algunos de los objetivos de la misión, pero difícilmente provoca adicción. Eso se debe a su ritmo discontinuo, ya que se alternan fases de combate frenético con lánguidos espacios destinados a la reparación y el avituallamiento. La dosis de humor paródico se agradece, pero tal vez la hubiésemos cambiado por algo más de profundidad táctica.



ROBIN HOOD: La leyenda de Sherwood

DESARROLLADOR: SPELLBOUND
EDITOR: WANADOO
PRECIO: 39,90 €

A grandes rasgos, bien se podría decir que *Robin Hood* es un juego de táctica que sigue el concepto de *Commandos* en el que un grupo de hombres en situación límite tienen que resolver de la mejor manera posible una serie de misiones concretas, a cual más complicada. Sin embargo, el título de Spellbound falla allá donde debería acertar: en el uso de la estrategia. Pertenece a esa extraña casta de juegos que sacrifica la diversión en pos de la dificultad. El número de enemigos es tan obscenamente elevado, hay tantos soldados en la pantalla, que resulta imposible jugar las misiones sin ser descubierto. Al final, la estrategia o la táctica se pierden, sencillamente, por ser imposibles de aplicar.





HIGHLAND WARRIORS

DESARROLLADOR: SOFT-ENTERPRISES
EDITOR: DATA BECKER
PRECIO: 49,95 €



El juego te situará en el conflicto que se desarrolló en tierras escocesas alrededor del año 1300, cuando el rey inglés Eduardo I ocupó las tierras del Norte con la intención de ampliar su reino.

Son un total de 30 misiones divididas en cuatro campañas históricas que te llevarán de paseo por esta época oscura y convulsa. Puedes escoger cualquiera de los tres clanes escoceses que aparecen en el juego, cada uno con sus propias características, o dirigir el ejército inglés.

Las posibilidades estratégicas varían en función del clan con el que estés jugando en ese momento. La jugada se redondean con un editor de misiones y un apartado multijugador que permite partidas con hasta ocho usuarios vía Internet o LAN.





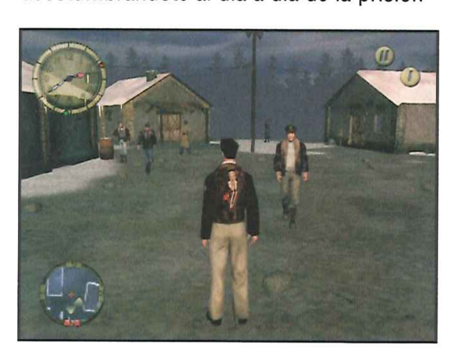
PRISONER OF WAR

DESARROLLADOR: CODEMASTERS
EDITOR: CODEMASTERS
PRECIO: 47,95 €

Codemasters tenía entre manos un verdadero diamante en bruto. Por desgracia, sus esfuerzos por refinar la vieja fórmula de *The Great Escape* han tropezado con una serie de obstáculos infranqueables, en especial la incapacidad de los desarrolladores de dotar a los enemigos de una IA digna. Además, todo debe cumplirse en un orden establecido, con lo que no existe la menor posibilidad de aplicar tu creatividad al diseño de un plan de fuga no predeterminado.

Dispones de cinco capítulos para ir acostumbrándote al día a día de la prisión y esperar el momento propicio para intentar fugarte. Recuentos de personal, comidas, horas de recreo... Hay que aprenderse al dedillo la rutina diaria antes de entrar en acción.

Entre los aciertos, destaca la fidelidad con la que se han recreado las prisiones alemanas: torres de vigilancia, vehículos, uniformes... todo en 3D. De todas formas, el diseño es insulso y poco imaginativo.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 500; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés

Una de las grandes decepciones del año. Una dificultad excesiva y demasiada linealidad para tratarse de un juego sobre fugas.

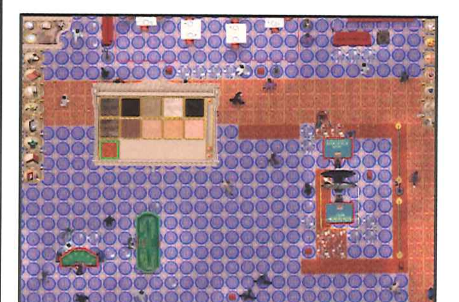
5

PRIMITIVE WARS

DESARROLLADOR: WIZARD SOFT
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 42,00 €

No te quepa la menor duda, más que una mala inversión, este juego es un error: cada minuto que dediques a él es tiempo cruelmente perdido.

3



MALL TYCOON

DESARROLLADOR: HOLISTIC
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 18,00 €

Gráficos pobres, mecánica simplista e interfaz anodina para un canto a los centros comerciales y al aburrimiento. Sólo lo salva el precio.


2,5

WARCOMMANDER

DESARROLLADOR: INDEPENDENT ARTS
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

WarCommander se sitúa a medio camino entre *Sudden Strike* y *Commandos*, controlando a unas decenas de unidades pero con la necesidad de aprovechar al máximo sus habilidades especiales, ya sean de médico o de francotirador. Tu objetivo es infiltrarte en territorio enemigo para cumplir misiones que van desde la habitual destrucción de un búnker a la ocupación de un pueblo estratégico. Todo ello inmerso en un entorno isométrico de gran riqueza visual que recrea la región de Normandía. Y aquí se acaban las buenas intenciones.

El resto es un tropezón continuo, donde una IA mediocre, una interfaz deficiente y mil pequeños sarpullidos más lo hacen impracticable como juego de estrategia en tiempo real y escurridizo como experiencia supuestamente táctica. Por poner algunos ejemplos, no puedes detener el juego para hacer uso de las habilidades específicas, la IA tiene grandes problemas en trazar el recorrido de las unidades, etc.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: 8 Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: inglés

Una interfaz defectuosa y errores de diseño hacen que las aventuras de los rangers en Normandía no despeguen ni a tiros.

4,5



DRAGON THRONE
Battle of Red Cliffs

DESARROLLADOR: OBJECT SOFTWARE
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 39,95 €

Uno de los juegos de estrategia más erráticos y menos interesantes que nos ha tocado sufrir. Historia china con poca solvencia y aún menos estrategia.

3,5

PLATOON

DESARROLLADOR: DIGITAL REALITY
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 29,95 €

Digital Reality ha adaptado a videojuego un clásico del cine bélico utilizando el motor de *Haegemonia*. El juego está ambientado en los tres primeros años de la guerra de Vietnam (1965-1968). Destaca su extremado realismo en cuanto a armamento y el concienzudo trabajo realizado en el diseño de niveles y la importancia estratégica del tipo de terreno.

Durante el combate controlas a un grupo de hasta 30 soldados, algunos de ellos especialistas, con los que debes afrontar varias misiones, todas ellas basadas en un tipo de estrategia muy actual y de un considerable refinamiento. También se ha trabajado la reproducción del escenario en que se desarrolló el conflicto para aportar verosimilitud.

Durante la campaña, tu rol es el del sargento Martin Lionsdale, un nuevo recluta del ejército de Estados Unidos. A base de muchos sacrificios, irás ascendiendo en el escalafón militar hasta convertirte en teniente y tener hombres a tus órdenes.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +16)
Mínimo: PII 600; 256 MB de RAM
Recomendado: PIII 900; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

La versión virtual de la película de Oliver Stone nos introduce en las complicaciones de la guerra en la selva.

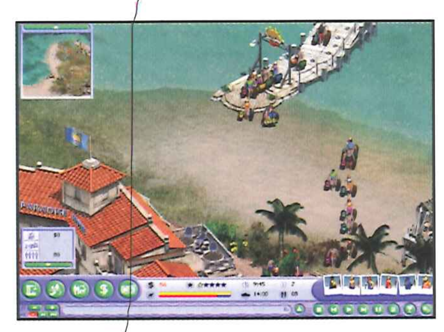
SIN PUNTUAR

BEACH LIFE

DESARROLLADOR: DEEP RED GAMES
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

Seguir la estela de un juego como *Tropico* no es cosa fácil aunque se prescinda de algunos elementos. Si has jugado a este título, *Beach Life* te parecerá un simulador de gestión turística bastante menos ambicioso. De todas formas, si la exasperante complejidad del original te sacó de quicio, ahora puedes acceder a una versión descafeinada de su fórmula de juego.

Aquí lo importante no es acumular dinero en una cuenta en Suiza, sino garantizar el disfrute de los veraneantes y, ya puestos, echar a perder todo el litoral marítimo con varios bloques de apartamentos y chiringuitos de tres al cuarto. Los estrategas puros y duros corren el riesgo de pillar una salmonelosis de aburrimiento.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces ✗

Un juego entretenido, aunque tus decisiones no pesan tanto como deberían en el desarrollo de la partida.



5



Universal Monsters MONSTERVILLE

DESARROLLADOR: INTELLIGENT GAMES
EDITOR: CRYO INTERACTIVE
PRECIO: 29,99 €

La historia te sitúa en el ojo del huracán de unas elecciones en Transilvania. Un "más de lo mismo" lastrado por su falta de profundidad y una más que pobre factura técnica.

3,5



HUNDRED SWORDS

DESARROLLADOR: SMILEBIT/SEGA
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 36,00 €

Un juego ágil en el que no debes preocuparte de la construcción de edificios. Estrategia manga poco refinada.

4,5



WAR AND PEACE

DESARROLLADOR: MICROÏDS
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 39,95 €

Al más puro estilo *Cossacks*, controlas un país y debes mantener a raya a los otro cinco. El juego cuenta tanto con un sistema de diplomacia como uno económico.

SIN PUNTUAR

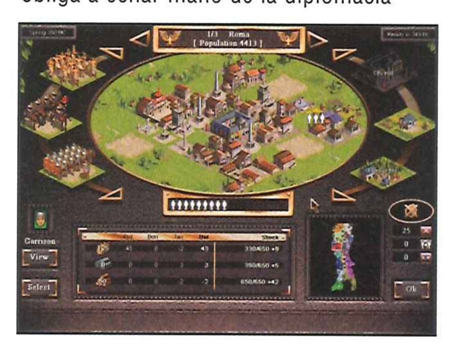


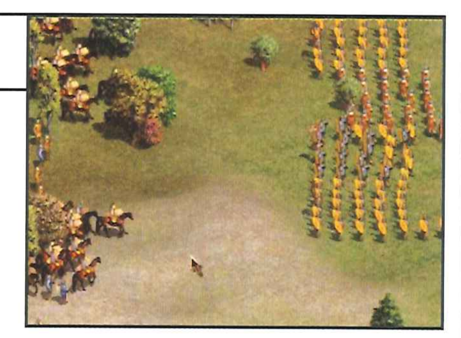
LEGION

DESARROLLADOR: SLITHERINE
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 39,95 €

Desde la pantalla principal, tienes un cómodo acceso a los elementos básicos de la partida. Dispones de un mapa político que facilita información sobre el estado de los tres recursos que debes recolectar y permite acceder a las ciudades para crear nuevos edificios y crear nuevas unidades. El siguiente paso es pasar a la acción.

El escenario que alberga las batallas está renderizado en 3D. En él podrás desplegar ejércitos, crear formaciones y luchar contra las diferentes tribus enemigas. La inclusión de muchas tribus obliga a echar mano de la diplomacia





para salir airoso del combate. En fin, que se trata de una de romanos con mucha salsa.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D: Sí
Direct 3D: No
Open GL: No

Multijugador
Un mismo PC: No — LAN: No — Internet: No

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

Una porción de historia virtual de las que te ponen convincentemente en la piel de un puñado de romanos.

SIN PUNTUAR

PARTNERS

DESARROLLADOR: MONTE CRISTO
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 29,99 €

Un juego como éste merece que hagamos un serio esfuerzo para no caer en comparaciones odiosas. Aun así, pese a que introduce elementos originales, cuanto más lo juegas, más aparentes son las semejanzas con *Los Sims*. Es más, los enconados intentos de desmarcarse del juego de Maxis son, precisamente, los que hacen que este producto empeore. Unos objetivos repetitivos, la escasa variedad de objetos y las pobres animaciones acaban de condenarlo al bidón de la mediocridad. Las relaciones amorosas entre personajes tienen



una gran relevancia y pueden atraer a un público más o menos adulto.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM
aDeSe +16

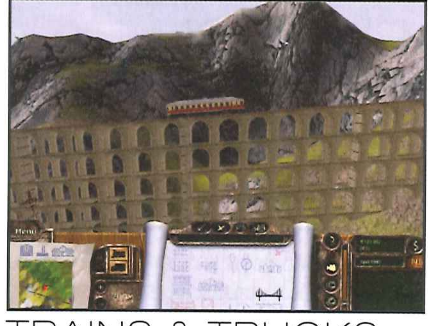
Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D: No
Direct 3D: Sí
Open GL: No

Multijugador
Un mismo PC: No — LAN: No — Internet: No

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

Aunque la idea de mezclar *Los Sims* con *Ally McBeal* resulte atractiva, sus resultados prácticos dejan bastante que desear.

4



TRAINS & TRUCKS TYCOON

DESARROLLADOR: VIRTUAL X
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 41,95 €

Un juego de gestión en el que debes expandir tus redes de comercio y transporte hasta los confines del enorme mapa. El desarrollo general del juego es algo rutinario.

5



CRAZY FACTORY

DESARROLLADOR: MONTE CRISTO
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 26,00 €

En este simulador de dirección empresarial, debes fabricar delirantes artículos de consumo. Es bastante limitado.

4



HOTEL GIANT

DESARROLLADOR: ENLIGHT SOFTWARE
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 29,95 €

Llega el momento de regentar hoteles y asegurarte que todos los clientes tienen lo que buscan. Se convierte en algo bastante rutinario.



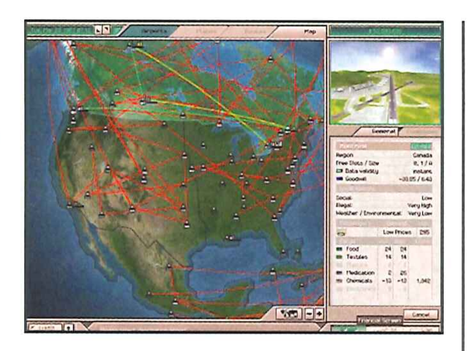


AIRLINES 2

DESARROLLADOR: INTERACTIVE VISION
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 32,95 €

Se trata de gestionar vuelos con todo lo que ello conlleva. Desde que lleguen puntuales hasta detalles en apariencia insignificantes como que no falten almohadillas si un pasajero decide echar una cabezadita en pleno vuelo. Al principio, dispones de una veintena de aviones. Tus progresos son los que te permiten acceder hasta un total de 110 aviones con los que cubrir vuelos a 253 aeropuertos del mundo. Además de afrontar los contratiempos materiales también tendrás que afrontar las cambiantes situaciones climatológicas o políticas de las 15





regiones representadas en el juego. Estas pueden afectar los trayectos o incluso obligarte a revisar las tarifas según el precio del crudo.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas (No / Sí)
Sin tarjeta 3D: No
Direct 3D: Sí
Open GL: No

Multijugador
Un mismo PC: No — LAN: No — Internet: No

Idioma — Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

La gestión virtual no conoce límites. Así que esta vez toca convertir los aires en mercados y las alas en mercancía.

SIN PUNTUAR

CASINO EMPIRE

DESARROLLADOR: SIERRA
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
PRECIO: 39,99 €

Casino Empire es un simulador económico ambientado en el mundo de las apuestas. Debes construir un casino y albergar en él todo tipo de juegos destinados a vaciar los bolsillos de los visitantes. Claro que la premisa del juego pasa por conseguir un lugar atractivo y seguro para que los ludópatas prefieran tus instalaciones a las de al lado. El segundo es un modo de juego libre en el que podrás construir tu casino sin objetivos fijos. El problema es que el juego resulta algo monótono. Encontrarás pocos retos que lo hagan atractivo o, como





mínimo, entretenido. Una apuesta de juego en la que probablemente acabes perdiendo.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM

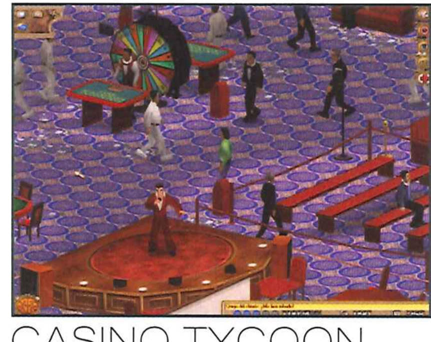
Posibilidades gráficas (No / Sí)
Sin tarjeta 3D: Sí
Direct 3D: No
Open GL: No

Multijugador
Un mismo PC: No — LAN: No — Internet: No

Idioma — Textos de pantalla: español — Voces: español

Construye tu versión digital de Las Vegas y hazte rico a costa de los bolsillos de la horda de ludópata que va a visitarte.

SIN PUNTUAR



CASINO TYCOON

DESARROLLADOR: MONTE CRISTO
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 26,00 €

Regenta un casino en modo libre o enfrentándote a jugadores controlados por la IA. Por desgracia, la interfaz del juego es pobre y confusa.

3



SKI PARK GOLD

DESARROLLADOR: MICROÏDS
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 29,95 €

Tendrás que construir pistas, remontes y servicios para llenarte los bolsillos. Los campeones de este deporte pueden dar reputación a tu estación invernal.





SKI RESORT TYCOON II

DESARROLLADOR: MONTE CRISTO
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 19,95 €

Otro manager de estación invernal flojo. En este caso puedes modificar el terreno, pero las herramientas que el juego pone a tu disposición son poco intuitivas.

3,5

LOS SIMS: De Vacaciones

DESARROLLADOR: MAXIS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 19,95 €

Cuarta expansión del rey de los simuladores sociales. En esta ocasión tus torpes criaturas se toman un respiro.



Hace tiempo que conoces a los sims. Los has llevado de marcha y estuviste presente en sus primeras citas. Ahora llega el momento de que se relajen y se vayan contigo de vacaciones. En esta expansión no hay playas vírgenes ni hoteles de lujo, aunque sí diferentes instalaciones, siempre en función del dinero que quieras gastar. El viaje ya cuesta 500 simoleones, y basta con poner el pie fuera del taxi para que los gastos se disparen.

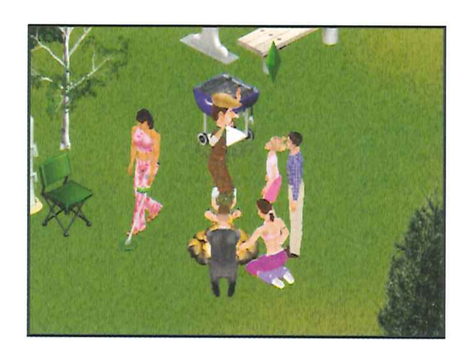
Una gran novedad es que, por primera vez en *Los Sims*, el juego te plantea una serie de objetivos que puedes perseguir si lo deseas. Se trata de una serie de souvenirs que puedes acumular buscándolos, comprándolos o ganándolos.

Además de los nuevos escenarios y los souvenirs, *Los Sims de vacaciones* tiene unos claros protagonistas: los niños. Vale la pena tener un retoño virtual. Se han incorporado una serie de animaciones destinadas a entretener a los niños y ayudarte a tenerlos bajo control.

TRUCOS

Salir de casa es poco menos que un lujo. Para que la cuestión no sea un problema durante las vacaciones de tus sims, añade unos ceros a su cuenta corriente en el momento que quieras.
Durante el juego pulsa **Ctrl.** + **Mayúsculas** + **C** y escribe **rosebud** en la ventana que aparece. De esta manera obtendrás 1.000 simoleones. Si deseas que la cantidad sea mayor, simplemente añade un punto y coma seguido de signos de exclamación entre comas (ejemplo: rosebud;!;!;!;!).





LOS SIMS: Animales a raudales

DESARROLLADOR: MAXIS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 19,95 €

Si ya es difícil controlar a los sims, aún tiene más mérito educar una mascota y cuidar del huerto simultáneamente.



Bienvenido al feliz mundo de los animales de compañía. La llegada de mascotas puede parecer un detalle menor, pero ni te imaginas hasta qué punto pueden llegar a afectar al equilibrio de este simulacro de mundo.

Para añadir nuevos miembros a tu familia virtual, debes hacer una pequeña inversión de 400 simoleones. Sólo si eliges un perro o un gato pasa a convertirse en miembro de pleno derecho de tu tribu virtual. No puedes controlarlo directamente, pero sí controlas sus desplazamientos y se te informa de sus necesidades y habilidades básicas.

Y no sólo de animales y plantas vive esta expansión. También vas a encontrar cinco formas adicionales de ganarte la vida, ya sea la de chef especializado en productos naturales, la enseñanza, el oficio de veterinario o la posibilidad de unirse a un circo. La expansión se completa con alrededor de 125 objetos nuevos, la mayoría de ellos destinados a hacer la vida más placentera a tus entrañables mascotas.





CIVILIZATION III: Play the World

DESARROLLADOR: FIRAXIS
EDITOR: INFOGRAMES
PRECIO: 32,95 €

Firaxis ha trabajado en una expansión plagada de novedades, aunque sin duda la más destacable es la opción multijugador. Pero también ha aprovechado para añadir ocho civilizaciones nuevas. Esto implica también que han debido ampliarse las civilizaciones ya existentes en el título original. En cuanto a la opción de partida múltiple, ofrece un tipo de juego ágil que permite que los movimientos se ejecuten simultáneamente cuando se acaban los turnos de reflexión. Se han incluido cuatro modos de juego: Regicidio, Supremacía, Dominación y Capturar la princesa. Este último modo es como el de Capturar la bandera, pero el objetivo es una princesa que puedes mover de un lado a otro.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 | LAN: 8 | Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés | Voces: inglés

Por fin llega la opción multijugador de uno de los juegos de estrategia más emblemáticos de los últimos años.

SIN PUNTUAR

ZOO TYCOON: Dinosaur Digs

DESARROLLADOR: BLUE FANG GAMES
EDITOR: MICROSOFT
PRECIO: 29,99 €

Los juegos con criaturas jurásicas vuelven a estar de moda. Blue Fang Games se ha subido al carro con esta oportuna ampliación de *Zoo Tycoon*. La novedad es que los nuevos animales pertenecen a 20 especies prehistóricas. Este cambio de fauna ha permitido incluir también nuevos tipos de jaulas y recintos diversos y ha llevado a la aparición de vallas electrificadas. El resto de elementos es prácticamente idéntico, así que no esperes encontrar nada que no sean unas pocas horas de diversión adicional.





TRUCOS

Para obtener dinero extra, pulsa **Mayúsculas + 4** durante el juego. Ganarás la friolera de 10.000 $ cada vez que lo hagas.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233, 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450, 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: ✗ | Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: ✗

Una expansión rutinaria que se limita a recuperar el formato del juego original y añadirle un puñado de bestias jurásicas.

6



ZOO TYCOON
Marine Mania

DESARROLLADOR: BLUE FANG GAMES
EDITOR: MICROSOFT
PRECIO: 29,99 €

Aquí le toca el turno a los animales marinos. 20 nuevos bichos y la posibilidad de crear espectáculos acuáticos con ellos.





TZAR: Los Poderes de la Magia

DESARROLLADOR: INFINITY LOOP
EDITOR: FX INTERACTIVE
PRECIO: 26,00 €

El juego crece con una nueva campaña de ocho misiones centrada en la magia, un aspecto algo descuidado en entregas anteriores.

SIN PUNTUAR



AMERICA: Add On

DESARROLLADOR: DATA BECKER
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 26,00 €

La conquista del oeste no ha acabado. Esta expansión contiene ocho misiones, cinco unidades y cuatro edificios históricos nuevos, además de un editor de escenarios y una mejor IA.

SIN PUNTUAR



EMPIRE EARTH: The Art of Conquest

DESARROLLADOR: MAD DOC SOFTWARE
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
PRECIO: 29,99 €

La era espacial tal vez sea la aportación de esta ampliación que más se agradece. Para ello, entran en juego las civilizaciones de Corea y Japón, que sustituyen a Austria y Babilonia y aportan nuevos héroes y tecnologías. En la campaña de colonización del espacio, lideras una flotilla encargada de establecer cabezas de puente en planetas como Marte. Los terroristas que intentan sabotear las expediciones van a ser tu peor pesadilla. Este salto al espacio posibilita situaciones insólitas y modifica algo el tipo de edificios y recursos de que dispones. Por ejemplo, en lugar de madera, debes echar mano de minas de carbono. Por otra parte, el suministro de alimentos se automatiza en cuanto construyes las granjas adecuadas.

Las otras dos campañas, ambientadas en la Roma Imperial y el frente del Pacífico de la Segunda Guerra Mundial, apenas aportan nada novedoso.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350, 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600, 128 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

Tres campañas nuevas y una era extra. No están mal, pero, salvo la era espacial, son más de lo mismo.

7,5

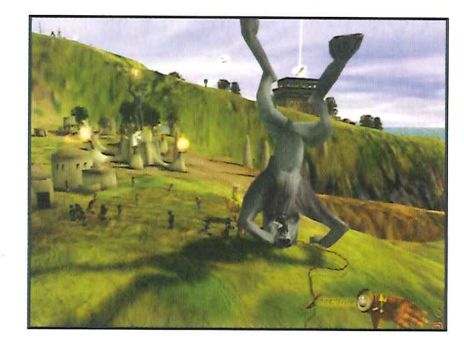
BLACK & WHITE: Creature Isle

DESARROLLADOR: LIONHEAD
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 19,95 €

Esta curiosa expansión se concentra en añadir nuevos detalles en lugar de más niveles cortados por el mismo patrón. Al no haber otros dioses, no tienes que preocuparte de pelear por nuevas tierras y siervos. Se trata de que recorras la isla con la última criatura que tuvieras en *B&W* y afrontes una serie de minijuegos.

Haces de todo, desde dominar un rebaño de ovejas para que vuelvan al redil hasta perseguir al lobo invisible, pasando por partidas de bolos o correr contra la tramposa tortuga. Así, puedes cambiar a nuevas criaturas (cocodrilo, rinoceronte...) o luchar contra ellas. Y al final te espera Eve, una fémina en busca de pareja.

Estas pequeñas tareas requieren paciencia y algunas son incluso irritantes, pero su variedad y sentido del humor compensan los ocasionales malos ratos. Una expansión que no sólo no es más de lo mismo, sino que incluso puede gustar a quienes se aburrieron con el original.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés.

Menos trascendencia que en el original a cambio de una serie de eventos a repetir cuanto quieras. Entretenido.

7

GALACTIC BATTLEGROUNDS
Campañas clon

DESARROLLADOR: LUCASARTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 19,95 €

Ofrece dos nuevas campañas, una basada en la Federación de Comercio y otra en la República Galáctica. Ofrece pocas novedades.

7



HEROES OF MIGHT & MAGIC IV
The Gathering Storm

DESARROLLADOR: NEW WORLD C.
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: NO DISPONIBLE

Añade seis campañas, cuatro criaturas fantásticas nuevas y 16 artefactos. También incluye modo multijugador.





TROPICO: Paradise Island

DESARROLLADOR: POP TOP SOFTWARE
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 30,02 €

Incluye 20 nuevos escenarios y sensibles retoques en la jugabilidad encaminados a simplificar y racionalizar las cosas.

8

Doce meses de...

AVENTURAS

SALIENDO DEL COMA

Hace doce meses el género de aventuras entraba en coma tras una larga enfermedad degenerativa. Los aficionados a las experiencias literarias, cerebrales y pausadas apenas tenían nada que llevase a la boca. La práctica totalidad de una industria sumida en una galopante crisis de ideas daba la espalda a uno de los géneros que la vio nacer. El mejor entretenimiento había que buscarlo en latitudes lejanas como son los juegos de acción, rol o estrategia. Pero un año después, el panorama muestra claros síntomas de mejora. Y el futuro se presenta aún mejor.

Dicen que el hambre agudiza el ingenio. Y precisamente ingenio es lo que han derrochado los desarrolladores a la hora de buscar nuevos caminos para reactivar el género. Este año, hemos sido testigos del primer título de terror y supervivencia que utiliza el juego en equipo (*The Thing*), aventuras en tercera persona que mezclan sin complejos los combates de la saga *Pokemon* con las cabriolas de la saga *Tomb Raider* (*Zanzarah*), o adaptaciones del mundo del cómic y del cine con grandes dosis de acción y otros ingredientes más dignos de una consola que de un ordenador (*La Comunidad del Anillo* y *Largo Winch*). Incluso los aficionados a las aventuras de apuntar y pulsar de toda la vida han disfrutado de dos producciones francesas de impresionante factura (*Syberia* y *Post Mortem*).

No obstante, las mayores sobredosis de adrenalina de los últimos doce meses tienen su origen en juegos aún en fase de desarrollo y que, a priori, prometen convertir el 2003 en el año de las luces aventureras. La lista es inabarcable: *Silent Hill 2*, *Sam & Max 2*, *Syberia 2*, *Broken Sword 3*, *Full Throttle 2*, *Shadow of Memories 2* o *Schizm 2* ya están en desarrollo. Efectivamente, vuelven los gigantes del género. Y junto a ellos, esperanzadores signos de cambio capaces de trascender fronteras hasta ahora sólo al alcance de otros géneros más de moda. La cuenta atrás empieza ya. El año que viene causa tanto furor que incluso la nueva entrega de *Tomb Raider*, prevista inicialmente para este año, también verá la luz dentro de unos meses.

TRES MOMENTOS ESTELARES



EL DÍA QUE RUNAWAY...

...pasó a tener distribución internacional se demostró que el talento también puede saltar fronteras cuando hablamos de aventuras. Pese al cierre de Dinamic Multimedia, Alemania o Italia también han disfrutado de las aventuras de Brian y Gina.

SIERRA VUELVE O...



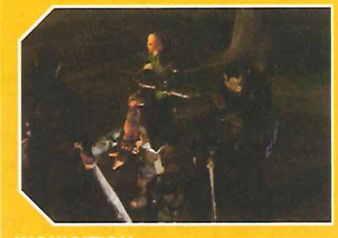
...al menos eso ha anunciado. La mítica compañía ya tiene en la recámara proyectos como la cuarta entrega de la saga *Gabriel Knight* y una nueva aventura del patoso *Roger Wilco* en *Space Quest*.



CYAN WORLDS Y UBI SOFT...

...firmaron un contrato que garantiza que la saga *Myst* va a tener continuidad hasta por lo menos el año 2008. Los números cantan y el éxito de ventas de *Myst III* ha abierto los ojos a muchos.

EL SECRETO DEL NAUTILUS	92
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	91



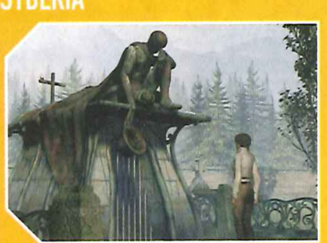
INQUISITION	91
JERUSALÉN	92
LARGO WINCH	91
MORTADELO Y FILEMÓN: BALONES Y PATADONES	92
MORTADELO Y FILEMÓN: MAMELUCOS A LA ROMANA	92
POST MORTEM	90



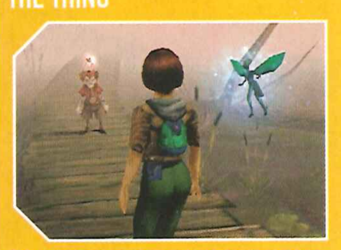
RING 2: EL CREPÚSCULO DE LOS DIOSES	92
SCHIZM: MYSTERIOUS JOURNEY	87



SYBERIA	88



THE THING	84



ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL	90

DESARROLLADOR: COMPUTER ARTWORKS
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL PRECIO: 49,99 €

THE THING



Las mil caras del horror

Los juegos de terror y supervivencia parecían haber entrado en vía muerta. Nadie era capaz de pulsar con eficacia los resortes del miedo. Por suerte, La Cosa viene de su páramo ártico para demostrarnos que aún queda mucho terror por explorar.

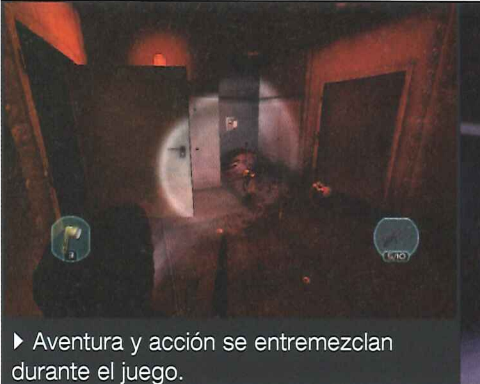
The Thing vuelve a basarse en las constantes vitales del género de terror y supervivencia, pero aun así es uno de los contados juegos capaces casi desde la primera pantalla de aportar algo nuevo. En este deslumbrante cóctel, hay un poco de todo. El trabajo en equipo de *SWAT 3*, la acción desenfrenada de *Max Payne*, la exploración concienzuda de *Rustin Parr* e incluso un desarrollo argumental tan cinematográfico como el de *Half-Life*. Es una inédita combinación que, además, deja espacio más que suficiente para ideas personales e intransferibles.

The Thing se inspira en el clásico film del mismo título, una extraordinaria producción de serie B dirigida por John Carpenter en 1982. Aun así, no se ciñe palmo a palmo a lo acontecido en la película. De hecho, podríamos calificarla de secuela digital, un *The Thing 2* que arranca en el punto en que acababa la película. Casi todos los miembros de la expedición científica han sido exterminados. Un grupo de militares es enviado a la base ártica para averiguar por qué se han interrumpido todas las comunicaciones con ella.

Por poco que hayas oído hablar del film original, ya sabrás que la estrella de la función es un implacable alienígena recién descongelado que posee la capacidad de adoptar el aspecto de sus víctimas. Esa cualidad es uno de los motores de la fórmula de juego. La Cosa puede estar en todas partes y en ninguna. Puede ser cualquiera. Y eso crea una atmósfera de tensión psicológica y amenaza constante que llega a hacerse insoportable.

TERROR AL ACECHO

Una gran novedad es que *The Thing* es el primer juego de terror y supervivencia que se juega en equipo. Puedes tener a tus órdenes hasta tres individuos, ya sean miembros del equipo militar con el que llegas a la base o alguno de los escasos supervivientes de la hecatombe provocada por el alienígena. Su ayuda resulta fundamental para superar ciertos tramos del juego. Entre ellos encuentras desde ingenieros especialistas en reparar todo



▸ Aventura y acción se entremezclan durante el juego.

tipo de paneles a médicos que reponen la salud del equipo cuando ésta es precaria, sin olvidar a los guardias de seguridad, muy duchos en el manejo de las armas. No dispones de control directo sobre sus acciones, aunque sí puedes asignarles un conjunto de órdenes concretas utilizando una práctica interfaz desplegable. Sin llegar a la complejidad de algunos juegos de acción táctica, *The Thing* se las apaña para ofrecer operaciones en equipo fáciles y rápidas de llevar a cabo.

El juego de Computer Artworks es, sobre todo, una radiografía del comportamiento humano ante situaciones límite. Y como tal, es un acierto indiscutible. Cada individuo dispone de un indicador de cordura que tenderá a disminuir en situaciones límite, cuando la tensión se dispare. Tu papel consiste en parte en mitigar la sensación de pánico irracional que va apoderándose de tus hombres curando heridas, repartiendo armas y munición o demostrando tus dotes de líder en situaciones conflictivas. Por supuesto, el fallecimiento de un compañero, los incesantes ataques de La Cosa o el hallazgo de cadáveres despedazados tendrán un efecto devastador sobre la moral del grupo. Varios sustos demasiado seguidos son suficientes para que los compañeros dejen de obedecer tus órdenes, se orinen en los pantalones (literalmente) y empiecen a disparar con sus armas a ciegas o peor aún, contra ti.



▸ Dos soldados enemigos momentos antes de irse al otro barrio.

EL JUEGO COBRA PLENO SENTIDO SI SE DISFRUTA CON LAS LUCES DE LA HABITACIÓN APAGADAS

La capacidad de transformarse de La Cosa es la más terrorífica de las variables de esta ecuación. Como el monstruoso alienígena puede convertirse en cualquiera de los miembros de tu equipo, nunca sabes si la amenaza está delante o detrás de ti. Eso da juego a multitud de situaciones angustiosas en las que ningún miembro del equipo confía en los demás.

▸ Algunos ordenadores esconden información y códigos de acceso de vital importancia.

La única forma de salir de dudas son las jeringuillas de adrenalina. Si son correctamente aplicadas, pueden delatar si alguno de tus compañeros ha sido suplantado por el alienígena. Sin embargo, este sistema de detección presenta lagunas. Aunque realices casi continuos análisis de sangre, a veces no detectas la presencia del alien. Eso se debe a exigencias narrativas, ya que el juego tiene un cuidado guión que difícilmente avanzaría si los desarrolladores no se hubiesen permitido alguna que otra licencia.



▸ La linterna se convierte en muchas ocasiones en un objeto indispensable.

■ TRAS LOS PASOS DE HALF-LIFE

La obra magna de la compañía Valve sigue siendo todo un referente cuando se habla de juegos de acción narrativa. Y sí, en *The Thing* se aprecia con nitidez la huella de *Half-Life*. El juego se desarrolla a lo largo y ancho de diez mapas divididos en múltiples zonas. En cada una de ellas, se

▸ Más claro, agua. Uno de nuestros compañeros necesita asistencia médica.

▸ Avanza con precaución, ya que el peligro acecha detrás de cada puerta.

▸ Los enemigos poseen algunos conocimientos sobre tácticas militares.

▸ La Cosa no será el único enemigo al que debes enfrentarte.

▸ El alienígena toma formas y cuerpos más poderosos a medida que avanza el juego.

THE THING ES EL PRIMER JUEGO DE ACCIÓN Y SUPERVIVENCIA QUE SE JUEGA EN EQUIPO

desarrolla un pequeño episodio separado del resto por secuencias de vídeo.

Cada episodio tiene unos objetivos iniciales y otros que van apareciendo a medida que se progresa en la misión. Hay un poco de todo: desde activar generadores de energía averiados a localizar códigos, tarjetas y llaves de acceso e incluso desactivar a contrarreloj una mortal trampa de gas. Otro aspecto que añade interés al desarrollo son las cámaras de seguridad que hay esparcidas por toda la base. Su manejo es muy útil para visualizar lo que te espera en la habitación contigua. Además, resultan fundamentales para leer documentos y códigos situados en los lugares más inaccesibles. No obstante, los puzzles lógicos no representan el núcleo principal de *The Thing*. Esa tarea recae sobre las generosas dosis de acción.

Los tiroteos se desarrollan de forma rápida, ágil y sencilla. Si ya te lo pasaste de lo lindo con *Max Payne* o *Heavy Metal F.A.K.K. 2,* te encantará saber que *The Thing* se maneja mejor y resulta infinitamente más intuitivo. Se ha añadido un sistema automático para apuntar, así como un modo en primera persona para observar el entorno que te rodea y disparar de forma más precisa. Cuando La Cosa hace acto de presencia, la orgía de sangre, destrucción y vísceras es considerable. No obstante, el control de las fases de acción es asequible y permite que incluso los neófitos se familiaricen rápido con él.

SIGNOS DE LOS TIEMPOS

Siguiendo la tendencia actual, *The Thing* llega de forma simultánea para dos consolas de nueva generación y en formato PC, por lo que tiene algunas de las tradicionales características de los juegos multiformato. La opción de grabar la partida cuando te venga en gana brilla por su ausencia: para ello debes recurrir a unos radiocasetes repartidos en cuentagotas a lo largo y ancho del juego.

Tampoco se han implementado opciones multijugador, aunque no importa en absoluto, ya que la creación de Computer Artworks cobra pleno sentido si se disfruta de forma individual, con las luces apagadas, el sonido de los cascos al máximo y todo el tiempo del mundo por delante. Para la alta competición y la destrucción masiva, ya existen productos como *Counter Strike* o *Team Fortress*.

Lo fundamental es que *The Thing* se ha situado en la primera posición en lo que a juegos de terror y supervivencia para PC se refiere. En esta historia glacial y alienígena domina el terror en su máxima expresión, pero también hay espacio para la aventura, la exploración e incluso el juego en equipo. Y todo conviviendo en feliz armonía para ofrecer diversión a raudales. Gran juego y compra obligada.



DESARROLLADOR: LK AVALON
EDITOR: FRIENDWARE PRECIO: 42,00 €

SCHIZM: Mysterious Journey

Mística viajera

No sólo en Francia se programan aventuras de autor. Los polacos de LK Avalon han contado con la colaboración del escritor Terry Dowling en la elaboración de este denso juego de exploración y reflexión creativa. Amantes del género, abróchense los cinturones.

Los desplazamientos por Argilus se realizan a bordo de exóticos aparatos.

La acción del juego se sitúa en el año 2083. En su incansable búsqueda de nuevas civilizaciones, los humanos han descubierto el planeta Argilus. Un numeroso grupo de científicos es enviado allí para que estudie un extraño fenómeno: las numerosas metrópolis halladas en el planeta evidencian la existencia de una impresionante civilización, pero no queda ni rastro de sus habitantes. Tras un accidente, los dos protagonistas (Sam Mainey y Hannah Grant) logran aterrizar con la ayuda de unas lanzaderas en la superficie de Argilus, aunque a bastante distancia el uno del otro.

Durante el transcurso de la partida, puedes saltar de Hanna a Sam y viceversa siempre que lo consideres oportuno. Separar a los dos protagonistas es bastante más que un antojo de los guionistas. De hecho, se trata de dos aventuras independientes que pueden jugarse por separado casi de principio a fin.

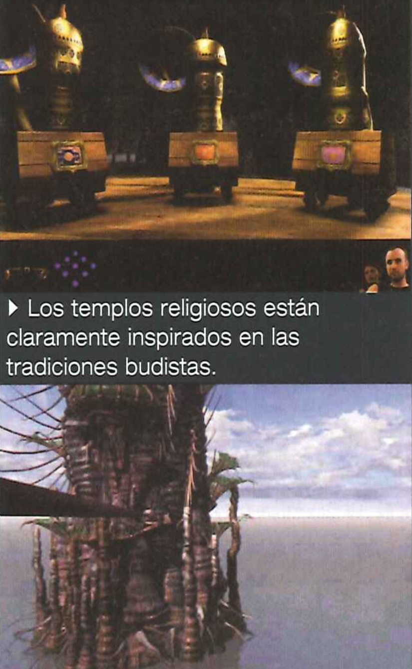


Es frecuente encontrar s electrónicos con información de gran utilidad.

LIBERTAD RELATIVA

Los continuos cambios de personaje y los enormes escenarios, ricos en posibilidades de exploración, hacen que no se note demasiado que el juego, como la mayoría de aventuras narrativas en primera persona, tiene una estructura lineal y te lleva sobre raíles desde el principio. Aun así, no tardarás en darte cuenta de que abundan los caminos predeterminados con zona de acción muy limitada y un campo de visión muchas veces reducido a giros de 180° a la derecha o la izquierda.

Ni se te ocurra iniciar tu andadura en *Schizm* sin ir armado con un lápiz y una libreta. La solución a muchos enigmas se encuentra en el entorno. Cada rompecabezas plantea un verdadero reto a la habilidad del jugador e implica acumular nuevos conocimientos sobre la cultura de los habitantes de Argilus. Pocas veces una civilización de fantasía ha sido recreada con tanta imaginación y tal lujo de detalles. Maravillosas renderizaciones



Los templos religiosos están claramente inspirados en las tradiciones budistas.

de ciudades, templos religiosos, instalaciones industriales y mecanismos increíblemente complejos.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 333; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Un juego muy cerebral que puede despertar pasiones o causar molestas migrañas. Si eres capaz de dejar a un lado los juegos de acción descerebrada y sumergirte en cuerpo y alma en un sofisticado mundo de ficción (sin fisuras pero sin sorpresas), *Schizm* es tu juego.

7

DESARROLLADOR: MICROÏDS
EDITOR: UBI SOFT PRECIO: 49,95 €

SYBERIA

Una gélida aventura

Maquinaria oxidada en movimiento perpetuo. Mamuts que campan a sus anchas por una isla del Pacífico. Cortejos fúnebres dirigidos por autómatas vestidos de etiqueta. ¿Historias para no dormir? No, un día como cualquier otro en la gélida Syberia.

Todo empezó como un trabajo de apariencia más bien rutinaria. Debíamos desplazarnos a un páramo virtual llamado *Syberia* para descubrir qué daba de sí la última creación de un tal Benoit Sokal. Desde entonces, andamos obsesionados por avanzar un paso más, explorar un palmo más de terreno para poder completar esta aventura y desentrañar el secreto de la familia Voralberg.

Tu personaje, tu segunda piel, se llama Kate Walker. Es una picapleitos, la representante legal de una gran compañía juguetera, Universal Toys Company. Sus primeros pasos me llevan a la aldea alpina de Valadilène. Debes cerrar la compra de una factoría de autómatas y juguetes propiedad de la anciana Anna Voralberg, pero nada más pisar el pueblo, soy testigo del cortejo fúnebre de la veterana propietaria. La lectura de su testamento no deja lugar a dudas: el legítimo heredero de la fábrica de juguetes es su hermano Hans, un excéntrico que se encuentra en paradero desconocido. Debes encontrarlo y finalizar la transacción a cualquier precio.



El patio central de la Universidad de Barrockstadt está gobernado por otro de los artilugios de Hans.

El juego no es de solución fácil. Sokal ha estructurado su aventura en cuatro partes, a cuál más intrincada, cuatro retos mentales de envergadura que se desarrollan en escenarios diferentes.



Syberia mezcla sabiamente entornos renderizados con personajes en 3D.

Oscar se ocupa de conducir la locomotora y aportar alguna que otra información.

ÉRASE UNA VEZ EN SYBERIA

La siguiente parada es Barrockstadt. Una insólita estación de trenes. Un edificio de cristal que alberga una colonia entera de pájaros y fauna exótica. Y un poco más adelante, una universidad llena de mecanismos insólitos, testimonio evidente del paso de Hans por la ciudad. En su interior, estudiantes que no hacen ningún esfuerzo para levantar las narices de sus libros y aún menos para responder las preguntas sobre Hans que revolotean por tu mente. Sin embargo, una interesante conferencia sobre el modelo migratorio de los primeros cazadores del mamut saca a relucir un nombre que poco a poco va adquiriendo connotaciones casi mágicas: Syberia. ¿Será éste el paradero secreto de Hans?

Komkolzgrad es una ciudad perdida en el corazón de la tundra, el producto de un sueño comunista que ha acabado degenerando en desolación y pesadilla. Una inmensa nube negra da paso a una ciudad construida alrededor de una fábrica. El enloquecido director de ésta es Sergueï Barondine, un amante de la música que ha convertido los tubos de la



Ésta es la obra magna de Hans y el principal método de trasporte en Syberia.



▸ Un mundo fascinante sumido en la más completa decadencia.

▸ En el tanatorio de la familia Voralberg se esconden algo más que cadáveres.

chimenea de la fábrica en un órgano de proporciones colosales. Ya en las calles de Komkolzgrad, tras el encuentro con un cosmonauta con especial inclinación por el vodka llamado Boris Charov, nos podemos dirigir hacia el último peldaño: Aralbad.

Este antiguo balneario conserva ciertos vestigios de un pasado mejor, como el espléndido hotel Kronski, en el que altos jerarcas del ejército soviético pasaban su tiempo entre curas, terrazas y embarcaderos. Otra vez Hans ha dejado rastros de su incomparable genio con multitud de dispositivos marca de la casa esparcidos por toda la ciudad. Tras muchas horas de exploración infatigable seguimos sin encontrar respuesta a la pregunta esencial: ¿Dónde está Hans? ¿Cuándo conseguiremos que estampe su firma en el contrato de venta?

■ REALIDAD CONTRA FICCIÓN

Syberia es un fascinante viaje con piel de aventura tradicional y corazón alternativo, surrealista. La Europa que recorremos es una deliciosa extravagancia en la que convive la

UN FASCINANTE VIAJE CON PIEL DE AVENTURA TRADICIONAL Y CORAZÓN ALTERNATIVO, SURREALISTA

arquitectura más extrema del siglo XIX con tecnología punta y restos del deshumanizado constructivismo comunista. El juego incluso se permite el lujo de chapotear en las turbulentas aguas de la historia y la política sin ahogarse en el intento.

En fin, que aquí hay alimento suficiente para esa especie en peligro de extinción que es el aventurero curtido. Hay puzzles complejos, turbias maquinaciones, giros argumentales que desafían al compás y diálogos no aptos para menores de dieciocho años. Cada pantalla incluye un nuevo reto, un requiebro, un golpe de efecto. Eso sí, se exige de ti un esfuerzo de imaginación y una capacidad de sintonía con el juego muy altos.

Las horas transcurridas ante la pantalla del ordenador empiezan a pasar factura. Mi cabeza pide a gritos un analgésico. Y varios lustros de siesta. La familia esta preocupada: hace días que no salgo de mi habitación. Hace días que no veo la luz del sol. Pero poco importa eso, he sobrevivido a una obra de Sokal sin perder un ápice de cordura.



▸ Debes explorar en profundidad hasta el último resquicio.



POST MORTEM

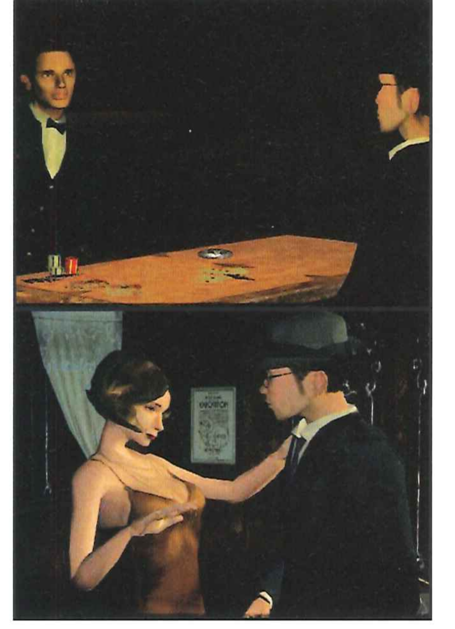
DESARROLLADOR: MICROÏDS
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 34,95 €

Por una vez, los pronósticos han fallado. Esta sencilla e imaginativa aventura ofrece mucho más de lo que era de esperar en un principio.

Eres un joven detective americano que vive retirado en el París de los años 20 y que dedica su tiempo libre a pintar. Una noche, una misteriosa mujer irrumpe en tu cuchitril, despierta tu espíritu aventurero a base de vil metal y te contrata para investigar el terrible asesinato de su hermana y su marido.

El juego funciona de forma parecida a la mayoría de aventuras en primera persona. No obstante, se ha añadido una serie de novedades que facilitan la relación del jugador con el entorno y ayudan a agilizar un ritmo narrativo que, por otra parte, resulta notabilísimo.

No obstante, el principal atractivo *Post Mortem* lo constituyen sus



espléndidos diálogos. Los programadores han creado un sistema de diálogos flexible que funciona de verdad. Al contrario que en otras aventuras gráficas, las conversaciones con otros personajes se desenvuelven dentro de un complejo entramado de preguntas y respuestas.



FICHA TÉCNICA

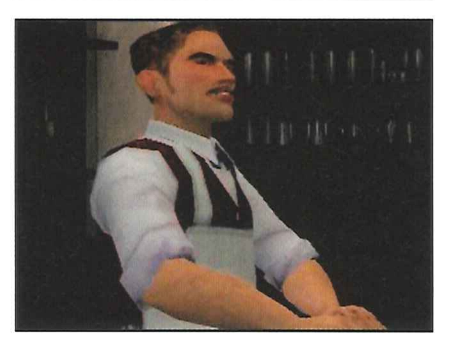
Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM
aDeSe +16

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

Demuestra que las aventuras en primera persona son tan válidas como sus homónimas en tercera persona. **7**



ZANZARAH: The Hidden Portal

DESARROLLADOR: FUNATIC DEVELOP.
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

Los alemanes de Funatics invitan a aventureros y adictos a la acción a darse un baño de fantasía con este título para todos los públicos.



Además de mucha exploración, este notable juego incluye fases de combate. Amy, tu personaje, es una coleccionista y adiestradora de hadas. Las reúne (hay hasta 60 especies diferentes), las instruye y hace que luchen. Como en *Final Fantasy VIII*, los combates van surgiendo a medida que avanzas. Ni son demasiado sencillos ni caen en la aburrida apuesta por el sistema de turnos.

En el proceso de mejora de las habilidades es donde se pone de manifiesto el componente de rol. A los ya conocidos puntos de experiencia que van acumulando las hadas a medida que suman victorias hay que añadir la opción de incorporar todo tipo de hechizos mágicos, activos y pasivos. Los primeros suelen ser de talante destructivo y los pasivos se activan con el botón secundario y sirven principalmente para defenderse y recuperar la energía. El éxito de muchos combates depende de encontrar un equilibrio entre unos y otros.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 500; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 10 Internet 10

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

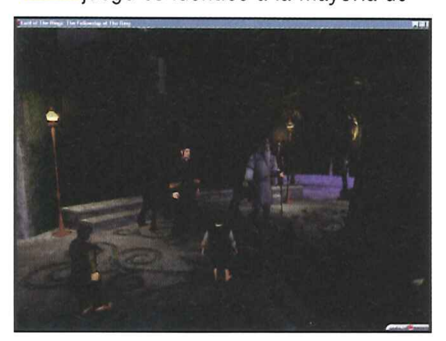
Tras su apariencia de juego infantil de gama alta, se esconde un juego ágil, creativo y muy equilibrado. **7**



EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: La Comunidad del Anillo

DESARROLLADOR: SURREAL SOFT.
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL
PRECIO: 49,99 €

Los desarrolladores no se han exprimido demasiado los sesos: el juego es idéntico a la mayoría de aventuras de acción en tercera persona que hay en el mercado. Basta con unas pocas de teclas y el meneo del ratón para tener pleno control sobre los protagonistas.



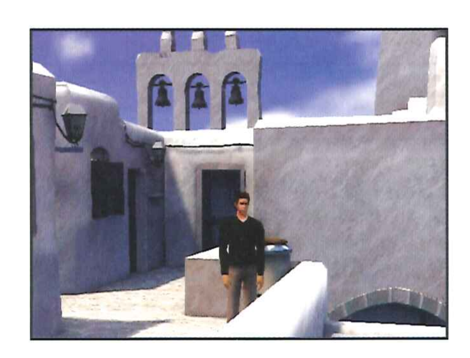
Al inicio del juego, controlas a tres de los nueve personajes que participan en la expedición para destruir el anillo del poder: Gandalf El Gris, Aragorn y el hobbit Frodo Bolsón. Cada uno de ellos posee características específicas, lo que añade algo de variedad al desarrollo de la aventura. Por desgracia, la IA no está a la altura de las circunstancias y tus compañeros de expedición se comportan como un hatajo de tontos la mayor parte del tiempo.



LARGO WINCH

DESARROLLADOR: DUPUIS
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 44,95 €

Los desarrolladores han sido capaces de crear un entorno tridimensional convincente sin perder el atractivo y la fluidez que caracterizaban a las viejas 2D. Pero todo este despliegue técnico sería gratuito si no se apoyase en un buen guión, y el de *Largo Winch* (basado en las andanzas de un justiciero multimillonario) no está mal. Se trata de interrogar a personajes, explorar escenarios, recoger objetos y buscar una utilidad lógica para los mismos. También hay combates por turnos y hasta opciones de piratería informática. En resumen, una aventura sin fisuras y sin sorpresas que se deja jugar pero no resulta demasiado interesante debido a su linealidad, la sencillez de sus rompecabezas y el deficiente sistema de combate.





INQUISITION

DESARROLLADOR: WANADOO
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 39,90 €

Se podría decir que *Inquisition* es una especie de secuela medieval de uno de los mejores juegos de sigilo que se recuerdan, el incomparable *Metal Gear Solid*. En esta aventura de Wanadoo, de lo que se trata básicamente es de moverte entre las sombras, esquivar a los guardianes con que te cruces, desbaratar todo tipo de trampas y mecanismos y robar tesoros sin ser detectado.

A esto debes añadir un espectacular escenario tridimensional ambientado en una pestilente ciudad de París del año



1348 y un protagonista que dispone de un amplio repertorio de habilidades especiales y cabriolas.

La suma de las diferentes partes conforma un juego de aventuras cuanto menos prometedor. Es una opción a tener en cuenta.

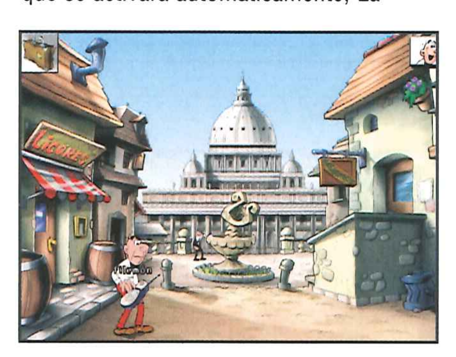


MORTADELO Y FILEMÓN
Mamelucos a la romana

DESARROLLADOR: ALCACHOFA SOFT
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 17,95 €

Mortadelo y Filemón vuelan a Roma para llevar a cabo la misión que les ha encomendado el Súper: descubrir el paradero del mafioso virtual más buscado, don Vito Corvino, buscado por el FBI, la TIA y la Interpol.

Si le encuentras y tienes también instalado en tu disco duro la otra aventura reciente de esta pareja de entrañables ineptos, *Balones y patadones*, podrás acceder a una aventura adicional que se activará automáticamente, *La banda de Corvino*. Vamos, toda una bacanal de aventura con humor grueso, castañazos y disfraces. La opción multijugador está pensada para que dos jugadores puedan superar la aventura de forma simultánea en red local o vía Internet. Durante la partida, pueden comunicarse gracias a un original sistema de chat, el Zapatófono.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 200; 64 MB de RAM

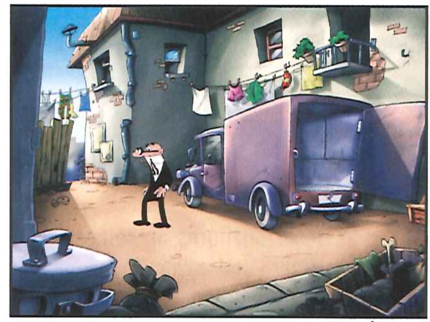
Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: 2 | Internet: 2

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: español

A medio camino entre el juego infantil, la aventura y la pura charlotada. Un nuevo juego protagonizado por los agentes de la TIA.

SIN PUNTUAR



MORTADELO Y FILEMÓN
Balones y zapatones

DESARROLLADOR: ALCACHOFA SOFT
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 17,95 €

Otra aventura gráfica protagonizada por los dos agentes secretos más incompetentes que jamás conociese el PC. Lo mejor, el precio.



JERUSALÉN

DESARROLLADOR: ARXEL TRIBE
EDITOR: CRYO INTERACTIVE
PRECIO: 34,95 €

Arxel Tribe persevera en su intento de reunir lo mejor de las enciclopedias con lo mejor de las aventuras gráficas, pero vuelve a caer en la pobreza gráfica y la soporífera acumulación de puzzles y cuadros de diálogo.

Jerusalén es la segunda entrega de una trilogía de juegos históricos que empezó con *Pompeya*.La maldición de Ishtar ha traído al explorador Adrian Blake de vuelta a nuestros PC. Esta vez le toca vagar sin rumbo aparente por la Jerusalén histórica y sus aledaños.

La acción arranca en un bello oasis en pleno desierto. Tras varias conversaciones, un pequeño tira y afloja en busca de la combinación acertada de varios objetos y una accidentada fuga, inicias tu viaje hacia Jerusalén. Una vez allí, te ganas la confianza del sultán y te haces cargo de una misión: investigar unos extraños sucesos que tienen que ver con un dolmen erigido por el patriarca Abraham.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

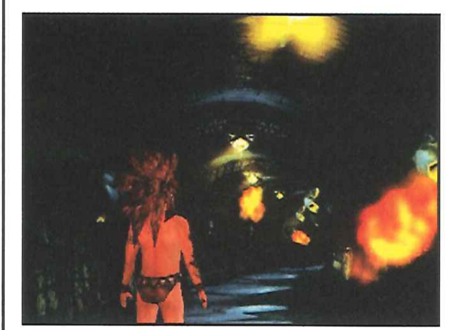
Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ | LAN: ✗ | Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: español

Un título de jugabilidad limitada y acabado correcto pero limitado. Una muestra más de la crisis de las aventuras "a la francesa".

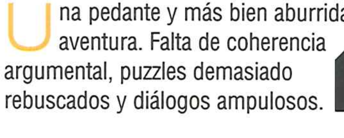
4





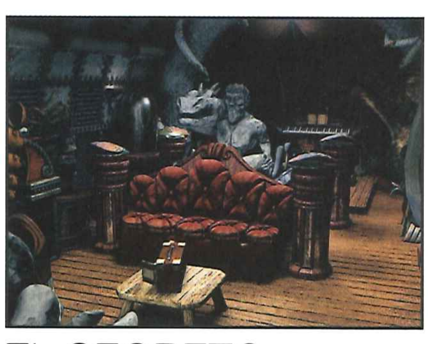
RING 2:
El crepúsculo de los dioses

DESARROLLADOR: ARXEL TRIBE
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 42,95 €



Una pedante y más bien aburrida aventura. Falta de coherencia argumental, puzzles demasiado rebuscados y diálogos ampulosos.

3



EL SECRETO DEL NAUTILUS

DESARROLLADOR: CRYO INTERACTIVE
EDITOR: CRYO INTERACTIVE
PRECIO: 34,95 €

Otra extravagante aventura gráfica francesa en primera persona. Deja atónito por su abrumadora capacidad para inspirar tedio.

3,5

Doce meses de...

CARRERAS

CORRIENDO CONTRA EL TIEMPO

Parece que carreras y coches son dos conceptos que van de la mano. Apenas encontramos otros vehículos en los que montarnos, aunque *Moto GP*, *King of the Road* y *Hormigaz Extreme Racing* ofrecieron motocicletas, camiones e insectos para los que nos deleitamos haciendo kilómetros hasta cuando vamos a buscar a la suegra.

Los coches se adueñaron de la competición. Pero a veces en modalidades tan sorprendentes como la de las maquetas teledirigidas de *Big Scale Racing* o los karts que rememoraban los pinitos del gran Schummie. Hasta una película de Minis rodada en 1969, *The Italian Job*, se hizo videojuego.

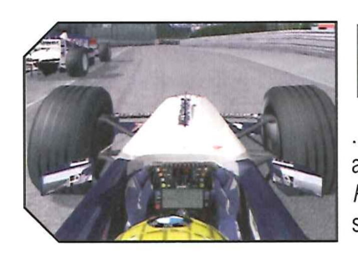
La relación amor-odio que conllevan las conversiones de consolas se saldó positivamente con *Crazy Taxi* y *RalliSport Challenge*. Aunque no exprimieran a fondo la capacidad de nuestros motores, dieron mucho más de sí que títulos como *Le Mans 24 Horas*.

Siempre hay sitio para la originalidad, como la IA con memoria de los pilotos de *Total Immersion Racing*, la Fórmula 1 del futuro ideada por Jacques Villeneuve en *Speed Challenge* o la del presente, pero sin patrocinadores, marcas ni nombres auténticos de *Racing Simulation 3*.

Es precisamente esta competición la reina de todas las carreras, como demostraron sobradamente *F1 2002* y *Grand Prix 4*, dos monoplazas enfrentados en un duelo definitivo. Gráficos impecables, escuderías recreadas hasta el último detalle, circuitos y telemetría envidiables y licencias oficiales de la FIA para elevar, una vez más, las revoluciones y palpitaciones de los participantes. ¿Cuál ganó? Nosotros vimos pasar segundo al bueno de Geoff, pero por tan escaso margen que el tiempo y la *photo-finish* decidirán.

Como guinda a un buen año, *Nascar Racing 2002* trajo de nuevo los días de trueno a nuestros monitores, mientras que *Hot Pursuit 2* volvió a dejar muy alto el pabellón de las persecuciones arcade de policías y fugitivos. Son dos series que ganan nuevamente su carrera contra el tiempo, como muchos de los títulos publicados en el 2002. Y que dure.

TRES MOMENTOS ESTELARES



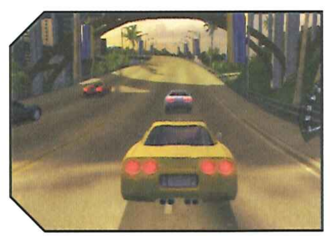
POR PRIMERA VEZ...

...en muchos años, la Fórmula 1 virtual fue muy superior a la competición real. En los excelentes *F1 2002* y *Grand Prix 4* tuvimos carreras emocionantes en las que no siempre vencía Ferrari.

NADA COMO UNA TENSA...



...carrera arcade para descargar adrenalina. *Hot Pursuit 2* nos puso al volante de los deportivos más caros del mercado, mientras que *RalliSport Challenge* hizo lo propio con las joyas de los rallies.



UNA PAREJA DE AUSENCIA...

...sonada: *Colin McRae Rally 3* y *Pro Race Driver*. Codemasters dio prioridad a las consolas y nos deja esperando en boxes unos meses. Puede que sirva para que en compatibles corran más y mejor.

4X4 EVO 2 104
BIG SCALE RACING 106
CRAZY TAXI 98



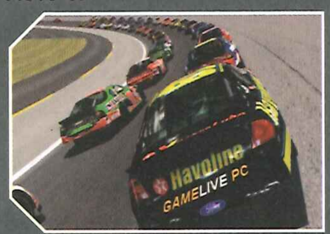
DROME RACERS 106
F1 2002 96



GEOFF CRAMMOND'S GRAND PRIX 4 100



HORMIGAZ EXTREME RACING 106
KING OF THE ROAD 105
LE MANS 24 HORAS 105
MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002 106
MOTO GP 102



NASCAR RACING 2002 SEASON 101
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2 94
RACING SIMULATION 3 104
RALLISPORT CHALLENGE 99
SPEED CHALLENGE: JACQUES VILLENEUVE'S RACING VISION 105
THE ITALIAN JOB 103
TOTAL IMMERSION RACING 104

DESARROLLADOR: EA CANADÁ
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 44,95 €

NEED FOR SPEED
Hot Pursuit 2

Motores fuera de la ley

Hacía más de dos años del anterior *Need for Speed*. Una espera que sin duda se ha hecho eterna para los adictos a la velocidad y las emociones fuertes. Menos mal que la nueva entrega ofrece electrizantes persecuciones como nunca antes tuvimos la suerte de ver.

▸ El nuevo Porsche Carrera GT Concept hace de la conducción todo un arte.

La novedad de esta sexta entrega es presentarla como la primera secuela directa de sus predecesores. *Need for Speed III: Hot Pursuit* fue el título que revitalizó la serie y permaneció en el Top 10 de ventas norteamericano durante años gracias a sus alocadas persecuciones policiales.

El vídeo de presentación es glorioso, con una frenética persecución a tres bandas en la que los atajos, helicópteros policiales y cambios de rasante juegan un papel fundamental. Éstos últimos deparan una novedad, y es que, cuando saltas sobre el asfalto, una cámara te sigue en modo ralentizado.

▸ La visión en primera persona es la que mayor velocidad transmite.

Las opciones de configuración son muy completas: redefinir controles con respuesta de fuerza y zona muerta, delimitar los niveles de calidad gráfica y volúmenes de sonido, estadísticas personalizadas con las velocidades máximas y medias alcanzadas con los coches y circuitos probados, medallas y carreras ganadas, etc.

A partir de ese momento, puedes practicar, entrar en una carrera rápida, usar las opciones multijugador para hasta ocho usuarios en red local o Internet con soporte GameSpy, participar en las 33 pruebas de Hot Pursuit en las que debes burlar los constantes controles policiales o en otras 33 del Campeonato.

SUPERMADEROS

Ten en cuenta que cuanto más difícil te lo pones, más puntos ganas por conseguir objetivos. Por ejemplo, conseguir que los agentes abandonen tu búsqueda se premia, al igual que ganar la carrera o ser líder de cada vuelta. Y con esos puntos, compras coches y licencias para correr en nuevos circuitos.

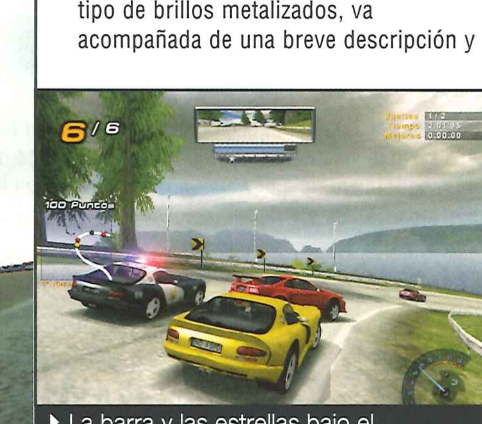
Las pistas son un elemento fundamental. Además de ser muchas y muy variadas, pueden recorrerse hacia delante, hacia atrás o en ambos sentidos, lo que en la práctica multiplica su número por cuatro. Todas tienen una gran longitud y lleva su tiempo aprenderse cada curva, túnel, salto y obstáculo presente. Las señales te las llevarás por delante, pero las rocas te pararán en seco o te harán dar varias vueltas de campana.

Aunque los coches son muy fuertes, los daños en la carrocería son visibles, con capós y portabultos sueltos o chapas deformadas. La conducción es magnífica, cada vehículo responde bien a nuestras órdenes y se comporta de distinta manera en función de sus características, caballos, motor, peso, aceleración y velocidad punta.

Los coches son deslumbrantes. Su presentación, girando en 3D con todo tipo de brillos metalizados, va acompañada de una breve descripción y



▸ Ralentizadas y espectaculares: así son las tomas de los saltos.



▸ La barra y las estrellas bajo el retrovisor indican tu nivel de búsqueda.


Todos los escenarios y circuitos presentan una gran calidad gráfica.


Por muy potente que sea tu coche, la bofia siempre está a la altura.

la elección en algunos casos del color de la pintura, así como del tipo de transmisión. La automática es más sencilla, pero se obtiene mejor rendimiento de la manual si la dominas.

Una vez en carretera, sorprenden las grandes sensaciones experimentadas al volante de estos deportivos, porque hablamos de un arcade, no un simulador, y sin embargo la experiencia es en ocasiones más creíble que en programas "serios".

La banda sonora está a la altura de las circunstancias, con bandas como Bush aportando temas cantados e instrumentales, y los efectos de sonido 3D son buenos, que no brillantes, al igual que las cámaras disponibles (curiosamente no hay una situada en el interior del vehículo).

RÁPIDO Y FURIOSO

Con las 66 pruebas de los modos Hot Pursuit y Campeonato, vas a tener mucho qué hacer. No sólo se trata de superarlas para acceder a las siguientes, sino que además debes conseguir el mayor número de puntos y medallas posible para descubrir todos los coches y circuitos secretos. Así aumenta el deseo compulsivo de seguir jugando sea la hora de comer, hayas quedado para salir o tengas a tus padres o pareja dándote la vara para que apagues el ordenador.

La IA de los contrarios es francamente buena, aunque nada comparable a la policía, que maliciosamente intenta una y otra vez desviarte de tu trayectoria para que te estrelles.

EL JUEGO DA SENTIDO A LA PALABRA ADICCIÓN GRACIAS A SU VARIEDAD, MAGNÍFICOS GRÁFICOS Y TENSAS CARRERAS

La calidad gráfica del juego es sobresaliente. Destacan los efectos visuales del sol, mar, humo, polvo y derrapes. De hecho, el uso del freno de mano está algo exagerado, pero hace que el juego sea más fácil y divertido de jugar.

Need for Speed: Hot Pursuit 2 da sentido a la palabra adicción gracias a su variedad, magníficos gráficos y emocionantes carreras. Si querías el mejor juego de carreras arcade del año, no busques más: aquí lo tienes. Y aunque las colisiones, daños y repeticiones podían haber sido mejores, no hay nada realmente grave que reseñar de este juego.


A más de 200 por hora, es fácil salir por los aires.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

El juego de carreras más espectacular y adictivo del año. Docenas de deportivos cargados de glamour te esperan en un sinfín de carreras a cuál más reñida. La policía, helicópteros, gráficos, banda sonora, control y movimiento de que hace gala el juego son de sombrerazo y vuelta al ruedo.

8,5

DESARROLLADOR: IMAGE SPACE INC.
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 42,95 €

F1 2002

Fórmula de lujo

El gran circo de la Fórmula 1 sigue su viaje transcontinental bajo el dominio de Ferrari. ¿Estás harto de la arrogancia de Schumacher? ¿Te gustaría ver una nueva escudería en el podio? La solución a estas y otras cuestiones, bajo el chasis de *F1 2002*.

EA Sports se caracteriza por publicar con periodicidad casi anual nuevas versiones de sus grandes éxitos, y no iba a ser menos con el mundo de la Fórmula 1. Desde la edición 2000 y con la incorporación de la experimentada Image Space Inc. a la programación, han subido muchos peldaños y ya cabe calificarlos como el Ferrari de los videojuegos del género.

Sin embargo están alcanzando ese punto en el que poco más se puede hacer. Su licencia oficial les permite actualizar todos los datos correspondientes a la temporada en curso, están en contacto con profesionales de la F1 para mejorar permanentemente la física y comportamiento de la IA, el nivel gráfico alcanzado es tal que ya depende del hardware el poder disfrutar de mayor realismo... Pero igual que una escudería es capaz de llevar sus máquinas un poco más lejos cada año, se las han ingeniado para dotar a *F1 2002* de suficientes novedades para que resulte imprescindible a los poseedores de su predecesor. Veamos cómo.

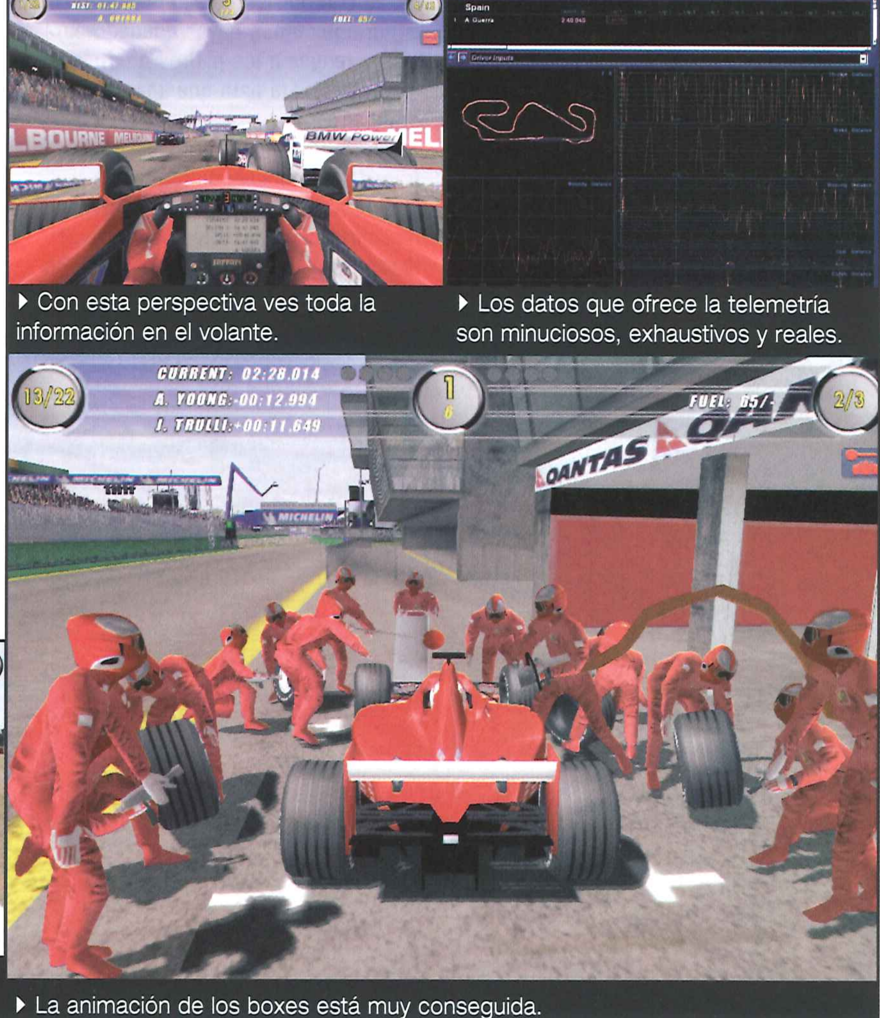
PILOTOS A SUS PUESTOS

Es un año de debuts, tanto para la escudería Toyota como para sus pilotos Takuma Sato y Allan McNish, que se suman a Felipe Massa y Mark Webber como novatos. Raikkonen, Fisichella, Frentzen y Trulli optaron por cambiar de equipo y hubo cambios en algunos trazados, caso del Gran Premio de Hockenheim que se celebrará en julio.

Cada cambio está reflejado en *F1 2002*, lo mismo que el nuevo diseño de carrocerías, la presencia de tu ingeniero jefe, el equipo completo de boxes y hasta las despampanantes chicas de la parrilla de salida. Mejoran un poco los comentarios vía radio, los menús animados, la música de fondo y los sonidos procedentes de los vehículos de renombre.

Poner el punto de vista en distintos lugares del coche, seguir la carrera como si de una retransmisión se tratara, tener repeticiones a la carta o saltar de un participante a otro está bien, pero es la cámara de persecución la que presenta una flexibilidad absoluta, permitiéndonos girar 360º en planta y 180ª en el eje Z hasta poner el mundo del revés. Añádele

Las chicas de la parrilla de salida, una novedad que la vista agradece.



Con esta perspectiva ves toda la información en el volante.

Los datos que ofrece la telemetría son minuciosos, exhaustivos y reales.

La animación de los boxes está muy conseguida.

Mucha atención a las texturas de la rasante, recreadas con mucho detalle.

LA NOVEDAD MÁS DESTACABLE ES LA INCLUSIÓN DE UN COMPLETO SISTEMA DE TELEMETRÍA

un potente zoom y ya tienes todo lo que no puede darte la tele.

El motor gráfico, que contempla las ventajas de DirectX 8.1, mejora el rendimiento general del juego respecto anteriores ediciones. Pero no te engañes: si quieres fluidez y la calidad de las fotos que acompañan estas líneas, deberás contar con un PC de nueva generación y toda la memoria RAM que puedas.

Sin duda la novedad más destacable es la inclusión de un completo sistema de telemetría que refleja de forma fidedigna los datos que se obtienen de los ordenadores de a bordo. La telemetría resulta tu principal aliada para analizar cada vuelta, comparar resultados y descubrir dónde fallas o qué debe cambiarse. De esta manera los pilotos experimentados podrán sacar mucho más partido a *F1 2002* que el usuario medio, mejorando sus vueltas rápidas con el paso del tiempo y obteniendo un coche ajustado a su conducción personal. Para ello hay varias pantallas de reglajes en el garaje con presión en ruedas, alineaciones, alerones o relaciones de cambios.

■ MENÚ PARA TODOS LOS PÚBLICOS

Vuelve la escuela de pilotaje con Arrows y Minardi, los entrenamientos, días de prueba, carreras simples, campeonatos y modos multijugador, esta vez potenciados por GameSpy. La configuración de controles (con *force feedback* de serie) es mucho más completa y los usuarios de pads y teclados obtendrán mayores satisfacciones que en entregas precedentes.

Quienes no hayan jugado anteriormente programas de este tipo encontrarán todo tipo de facilidades: niveles de dificultad, número de pilotos y tantas ayudas en carrera que pueden convertir este serio simulador en un arcade automatizado y muy asequible cuando conviene.

Las sensaciones son estupendas a 300 Km/h, se puede correr una carrera en sólo tres vueltas o a tiempo real y los entrenamientos, calificaciones y calentamiento están presentes. Visualmente sobrecogedor y mejorado sutilmente en muchos aspectos, sólo queda aplaudir la llegada de este campeón a su paso bajo la bandera a cuadros... y preguntarnos qué podrían hacer los ingenieros de la competencia para hacerle frente.



▸ A Kimi Raikkonen no le arrancó el coche y ahora rueda por detrás de un Minardi.



▸ Primer plano del Toyota, recién llegado al Campeonato.



▸ Adelantamiento en español: nuestro De la Rosa da buena cuenta de Montoya.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 500; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ — LAN 8 — Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

El mejor videojuego de F1 hasta la fecha. Tanto, que incluso nos hizo olvidar lo mucho que tardó en llegar *Grand Prix 4*. Parece una versión pulida y actualizada de *F1 2001*, pero los aficionados al motor sabrán sacar partido de sus novedades y disfrutar intensamente estas carreras.

8

DESARROLLADOR: HITMAKER / STRANGELITE
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI PRECIO: 29,95 €

CRAZY TAXI

La locura amarilla

Conducir un taxi en la gran ciudad puede resultar todo una experiencia. Gente a la que conocer, atajos que aprender, propinas que recibir... Pero cuidado: si te contrata la Crazy Taxi Cab Company vas a acabar de los nervios.

Si eres de los que jamás oyeron hablar de *Crazy Taxi*, te resumimos su historia: apareció en 1999 como recreativa de gran éxito. La primera adaptación de Sega fue a parar a su Dreamcast, donde alcanzó gran notoriedad. Posteriormente vinieron la secuela y versiones para otros sistemas.

La idea es sencilla pero original y muy divertida. Con un tiempo limitado, debes recoger a cuantos pasajeros puedas y llevarlos a su destino lo antes posible. Se premian las locuras, y al terminar la partida recibirás un carné de conducir cuya categoría depende de tu puntuación.



Torta va, trompazo viene, eres el terror de las calles.

Afortunadamente, la empresa cuenta con cuatro conductores rebosantes de carisma y sana chulería. Los clientes potenciales alzarán su brazo en la calle suplicando que nos detengamos y nos encargarán carreras a corta, media o larga distancia con tiempo limitado.

LA CARRERA DEL SIGLO

En cuanto a extras que den alicientes a la versión PC, tenemos nada menos que una segunda ciudad disponible (de gran tamaño y cuantiosas sorpresas) y el modo Crazy Box, en el que podrás realizar todo tipo de piruetas al volante con el objetivo de descubrir más pruebas, desde romper globos a dar gigantescos saltos.

La única razón por la cual éste no es uno de los juegos de la temporada es que el tiempo no pasa en balde. En los últimos años hemos asistido a la aparición de competidores directos que restan méritos a la creación de Sega y tampoco se han aprovechado convenientemente las posibilidades de los compatibles para llevar al límite sus aspectos técnicos.



Ni peatones ni cabinas, nada impedirá que llegues a tu destino.

TRUCOS

1. Sin flechas de dirección
Una vez seleccionados los modos de juego, y mientras carga la pantalla de selección de personajes, hay que dejar pulsados el **cursor Arriba** y **Enter**. En la parte inferior izquierda de la pantalla de selección de personajes aparecerá el mensaje “No Arrow”.

2. Sin indicador de destino
Una vez seleccionados los modos de juego, y mientras carga la pantalla de selección de personajes, hay que dejar pulsados el **cursor Abajo** y **Enter**. En la parte inferior izquierda de la pantalla de selección de personajes aparecerá el mensaje “No Destination Marker”.

3. Modo experto
Para jugar sin flechas de dirección ni indicadores de destino, una vez seleccionados los modos de juego y mientras carga la pantalla de selección de personajes, hay que dejar pulsados **cursor Arriba**, **cursor Abajo** y **Enter**. En la parte inferior izquierda de la pantalla de selección de personajes aparecerá el mensaje “Expert”.

4. Cámaras extra
Mientras juegas, deja pulsadas las teclas **Mayúsculas** (izquierda) y **Alt** (izquierda) y pulsa **F5** para tener una cámara de visión estándar, **F6** para tener una cámara estática, **F7** para acceder a la vista interior y **F8** para que aparezca un velocímetro.

5. Palanquín
Debes completar los 16 juegos de la opción Crazy Box para acceder al palanquín. Si quieres conducirlo, sólo tienes que pulsar **cursor Arriba** en la pantalla de selección de personajes.



VEREDICTO

Un arcade repleto de acción y con argumentos para que estés de lo más entretenido durante muchas partidas. Bueno, bonito, asequible y sobre todo capaz de ofrecer diversión inmediata. Un gran ejemplo de frescura, originalidad y buen hacer que, sin embargo, llegó al PC con demasiado retraso.

7,5

DESARROLLADOR: DIGITAL ILLUSIONS
EDITOR: MICROSOFT PRECIO: 49,99 €

RALLISPORT CHALLENGE

Vocación arcade

El festín de la conducción al límite tiene nuevo plato, adaptado al gusto de la inmensa mayoría de los comensales. Eso sí, a los incondicionales de la buena cocina sobre ruedas les parecerá una barra libre de comida rápida.

Tienes información en tiempo real de tu posición en el rally.

RalliSport Challenge es más que una conversión de Xbox. Sus autores también lo fueron de *Motorhead* o *Rally Masters*, y ahora ofrecen cuatro juegos de rally en uno. No podía faltar el sistema tradicional, donde corres en solitario tratando de conseguir el mejor tiempo en cada tramo. Te vas a dar de bruces con muchos kilómetros de asfalto, gravilla y barro en decorados muy imaginativos donde predominan los reflejos del astro rey.

Si, por el contrario, buscas acción instantánea, los modos de escalada de montaña, conducción sobre hielo y circuitos están hechos para ti. En todos ellos, nos enfrentamos a tres vehículos controlados por el ordenador (o por amigos en modo multijugador) por la mera satisfacción de correr y ganar.

Y si quieres más, inscríbete y comienza una carrera profesional. Multitud de competiciones y circuitos de todo tipo te esperan, y no sólo se puntúa por ganar. También se tiene en cuenta el estado final del coche, el tiempo empleado y la máxima velocidad alcanzada. Es la manera de conseguir las grandes joyas de la automoción y llegar a recorridos que no imaginaste ni en sueños.

De claro talante arcade, puede resultar chocante a los más puristas. Sin embargo, la cantidad y calidad de coches, entornos, gráficos y sonidos justifican sobradamente su adquisición y pleno disfrute.



En las repeticiones puedes ver la carrera desde los planos más espectaculares.

TRUCOS

Para desbloquear secretos, crea un jugador con el siguiente nombre:

WheelToWheel	Coches y circuitos nivel experto
TheGoodStuff	Coches clásicos
Geronimo	Circuitos colina abajo
TheLongHaul	Coches de alta resistencia
NoHoldsBarred	Acceso ilimitado a pistas, coches y pruebas

TRUCOS

En el modo de Carrera profesional también hay dos formas de acceder a nuevos coches:

1. Si consigues cierto número de puntos.

A) 12.000 para el Citroen Xsara Rallycross, Mitsubishi Lancer EVO 65, Subaru Impreza Hill Climb, Lancia Delta Integrale, Nissan Skyline, Saab 9-3 T16 4x4, Opel Astra T16 4x4 y Ford Focus Rallycross.

B) 40.000 para el Audi Quattro SI, Lancia Delta S4, Metro ER4 y Peugeot 205 T16, Suzuki Grand Vitara PP Special, Toyota Tacoma Hill Climb, Peugeot 405 T16 Hill Climb y Audi Quattro SI Hill Climb.

2. Ganando competiciones.

- Ford RS 200 (Rallicross Internacional)
- Citroen Xsara Kit Car (Mediterranean Rally)
- Renault 5 Turbo Ice Racing (International Circuit)
- Saab 9-3 Viggen (todas las carreras del Koenig Unlimited)
- Nissan Micra (Pro Rally Cup)



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 733; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 933; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 4 — Internet: 4

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Un juego de rallies de gran calidad que incluye cuatro modos de juego, docenas de coches oficiales y recorridos de fantasía. Su principal virtud es que ofrece opciones y vehículos en cantidades industriales, lo que compensa de sobra su más que evidente falta de pretensiones.

8

DESARROLLADOR: SIMERGY
EDITOR: INFOGRAMES PRECIO: 49,95 €



Geoff Crammond's GRAND PRIX 4

El retorno de un clásico


El nuevo motor gráfico es capaz de esto y mucho más.

Sabíamos que llegaría el momento en que las dos grandes escuderías del software tendrían que verse de nuevo las caras sobre la pista. Una se está afianzando y otra es todo un clásico que vuelve por sus fueros. Ha llegado la hora de decidir quién se lleva el campeonato.

No es por casualidad que la serie *Grand Prix* lleve más de 2 millones de unidades vendidas en la última década. La primera entrega era estupenda y su continuación se hizo por méritos propios con el trono de la Fórmula 1 virtual durante años. Ahora, el profesor ha vuelto con una cuarta entrega que desafía a su más directo rival, el *F1 2002* de EA Sports.

En su defensa, cabe decir tres cosas. Primero, nada más llegar al menú puedes dejar que el programa configure de forma automática los aspectos gráficos y sonoros. Segundo, los menús son muy completos y permiten al usuario realizar todo tipo de cambios hasta dejar el programa a su gusto. Y tercero, aunque el aspecto global del juego no sea impecable, tiene muchos detalles de gran nivel, caso de los reflejos sobre asfalto mojado.

Se diga o no, a estas alturas la calidad gráfica cuenta mucho en la impresión general que produce un juego de carreras, y *Grand Prix 4* responde con solvencia. Todo sabe auténtico, con toques de distinción que añaden realismo y mejoran el aspecto visual.


Los mecánicos e ingenieros del equipo están perfectamente animados.

TEMPORADA 2001

Puedes disputar carreras simples, grandes premios, vueltas rápidas o un campeonato completo con todas sus normas. Hay muchas ayudas disponibles para neófitos, desde control de aceleración, frenado o tracción a movimientos de la dirección, trayectoria ideal o invulnerabilidad. Sin embargo, lo ideal es hacerte cargo cuanto antes de todos los aspectos de la conducción, y para ello hay dos caminos a tomar: mucha práctica o unas visitas a la GPaedia, donde por medio de textos y vídeos bastante amenos se resumen los aspectos básicos de la puesta a punto y funcionamiento.

¿Es *Grand Prix 4* el mejor juego de F1? Posiblemente no, aunque depende de gustos. Tiene puntos débiles y algún error (esas banderas negras), pero es capaz de aportar un enfoque distinto respecto del control del coche y el transcurso de la carrera.




La gotitas de lluvia se estrellan de forma creíble contra las cámaras.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 750; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Geoff Crammond perdió la cabeza de carrera con la anterior entrega. Aunque haya mejorado el motor y el chasis, sigue detrás de la estela de EA Sports. Pocas veces un programa desatará mayores polémicas que éste: para unos será sobresaliente y para otros insuficiente. Para nosotros, notable.

7,5

DESARROLLADOR: PAPYRUS RACING
EDITOR: VIVENDI UNIVERSAL PRECIO: 29,99 €

NASCAR RACING 2002 SEASON

Adicción oval

El autor de este artículo no nos devolvía las llamadas: estaba encerrado a cal y canto, con la mirada perdida en el monitor mientras su bólido circulaba a 300 por hora. Una prueba elocuente de lo que el nuevo *NASCAR Racing* puede hacer con tu vida.

▸ Prohibido adelantar mientras no salga de pista el coche del director de carrera.



▸ Debes permanecer atento a los indicadores, el retrovisor y los mensajes del equipo.

Básicamente, se trata de ponerte al volante de deportivos modificados y dar cientos de vueltas a los 24 circuitos ovales recreados milimétricamente. Respecto a *NASCAR Racing 4*, destaca la inclusión de Kansas y Chicago entre las pistas reales y el Coca-Cola Superspeedway de trazado simétrico, que permite llevar al límite la mecánica.

Los programadores han apostado muy fuerte por introducir a los neófitos a su juego. Puedes escoger entre modos arcade y simulación, limitar el número de vueltas y conducir con tantas ayudas que apenas tengas que preocuparte más que de acelerar.

La IA ha mejorado respecto a su antecesor, pero sigue sin ser perfecta. Independientemente de que te ataquen ferozmente y aprovechen el menor resquicio para adelantarte (de lo que te informa en tiempo real tu jefe de escudería por radio), a la larga se producen situaciones inverosímiles, como que apenas haya cambios en las referencias de tiempo de los contrarios tras decenas de vueltas.

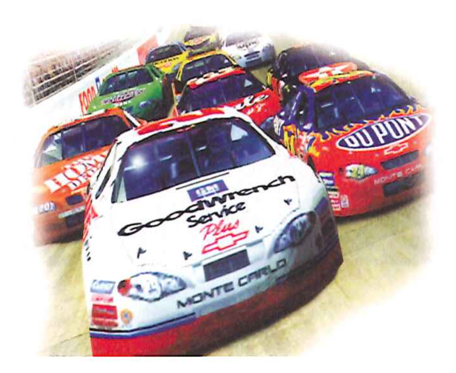
EL MEJOR NASCAR

Los gráficos son espléndidos, el comportamiento físico de los vehículos impecable y los efectos de audio no tienen parangón. Ya emplees vistas en primera o tercera persona, el sonido 3D se posiciona a tu alrededor con total veracidad, y basta escuchar el rugido del motor para que se te pongan los pelos de punta.

Puedes practicar o competir en carreras simples o multijugador, pintar tu coche o desmenuzarlo en el garaje, y el menú de repeticiones incluye nuevas vistas y opciones de edición casi profesionales.

NASCAR Racing 2002 es, por méritos propios, el listón por el que otros videojuegos serán juzgados. Los que ya compraron la cuarta entrega (disponible por sólo 15 €) no encontrarán muchas novedades aquí, pero sí una completa actualización y mejora del producto. Y los que nunca le hayan dado una oportunidad a esta serie, ya tienen una razón para hacerlo.

▸ Típico momento *NASCAR*. Serán pocos los que no terminen esta vuelta en boxes.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 44 — Internet: 44

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Sus pequeños defectos no desmerecen en absoluto esta maravillosa experiencia de conducción muy bien resuelta desde el punto de vista técnico. Sin duda hablamos del buque insignia de NASCAR en PC, con gráficos, sonidos y física a la altura de los mejores títulos de carreras del mercado.

8

DESARROLLADOR: CLIMAX MOTORSPORTS
EDITOR: PROEIN PRECIO: 47,95 €



MOTO GP

Ultimate Racing Technology



Las chicas del paraguas pueden ser tus adversarias en un modo secreto.

Circo a dos ruedas

Los 12+1 títulos de Ángel Nieto son historia, pero no la era de gloria del motociclismo español, que prosigue en la actualidad. Pero en la categoría de 500 cc, conocida como MotoGP, sólo Alex Crivillé ha conseguido alzarse con el campeonato. Se busca sucesor.

Moto GP está llamado convertirse en miembro de la élite de juegos de motociclismo. Sobre todo porque cuenta con licencia oficial de la empresa organizadora española Dorna Sports, lo que le permite emplear los pilotos y marcas oficiales más importantes de 2001. Valentino Rossi, Carlos Checa, Max Biaggi, Alex Barros, Sete Gibernau o el ya retirado Alex Crivillé son algunos de los nombres que integran la serpiente multicolor de cada evento. Veinte motos pueden participar en cada carrera, con sus correspondientes sesiones de entrenamiento y clasificación en los diez grandes premios que conforman el campeonato mundial.

Inicialmente las carreras son desconcertantes. La sensación de rodar a 300 Km/h se ve empañada por la sencillez en la acometida de curvas y virajes y la rigidez artificial de los encontronazos con otros pilotos. Una pena, porque los movimientos son fluidos, pero resultan básicos para cualquier usuario, experimentado o no.



Ello depara una gran experiencia arcade con tres niveles de dificultad bien implementados en los que varía proporcionalmente la calidad de los contrincantes. Se es consciente en todo momento de vivir un juego, como una realidad incompleta.

FINAL DE INFARTO

Climax ha sido inteligente al ofrecer un sistema de recompensas basado en mejoras para el usuario en su velocidad punta, aceleración, frenada o curvas. También se consiguen puntos superando distintas pruebas de un interesante tutorial que hará de ti un genio de las dos ruedas. Y siempre puedes ir a tu aire en sesiones de práctica y contrarreloj.

Los progresos deparan el desbloqueo de circuitos, pilotos y sobre todo elementos sorpresa que aumentan la longevidad del programa. Obtener pistas inversas o simétricas a las actuales, modo turbo, dibujos animados o competir contra las chicas de la parrilla de salida son algunos alicientes que esperan a los más hábiles.



Los días de lluvia dejan el asfalto como una pista de hielo.

La inclinación y el ángulo de ataque son cruciales para sortear las curvas.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 4 · LAN 16 · Internet 16

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

VEREDICTO

Más arcade que simulador, *MotoGP* brilla con luz propia gracias a sus momentos de intensa emoción y la buena calidad de los gráficos. Completamente en castellano, con licencia oficial, varios modos de juego y muchas sorpresas: una garantía de diversión para los apasionados de las motos.

7,5

THE ITALIAN JOB

Mini-maxi-diversión

Poco antes de que cayese en nuestras manos este divertido arcade de conducción urbana, vimos *The Italian Job*. Película y juego comparten virtudes muy a tener en cuenta: personajes con carisma, trepidantes persecuciones y planes ejecutados a la perfección.



No hay terreno que se le resista a este versátil Mini.



Por mucho que lo intentes, en este juego no se atropella a nadie.


Conducir con un autobús lleno de explosivos debe ser una infracción gravísima.

El argumento del juego es idéntico al de la película en que se basa. Eres el responsable de reclutar un equipo de profesionales del robo y la conducción suicida con los que deberás asaltar un furgón blindado y darte a la fuga por las calles de Turín.

Aunque también incluye elementos propios del género de acción, *The Italian Job* es, ante todo, un juego de carreras. Y uno de los más divertidos. Las 16 misiones de la campaña se hacen algo cortas, pero resultan variadas e interesantes pese a basarse en pequeñas variaciones de la clásica forma "ve desde este punto a ese otro en un tiempo limitado". Las claves de esta sensación de variedad hay que buscarlas en la gran cantidad de vehículos que usas en las misiones y en los objetivos que se te van asignando.

CAFRES AL VOLANTE

Además del modo campaña, *The Italian Job* incluye opciones que permiten disfrutar del juego una vez finalizadas las 16 misiones. En la llamada Puntos de Control, tienes que completar un recorrido fijado en un tiempo límite, mientras que el modo Destructor te sumerge en una batalla automovilística en pleno centro de la ciudad.

En cuanto al Recorrido Libre, es perfecto para familiarizarte con las calles que debes recorrer en las misiones del juego. En él puedes descubrir algún minijuego que te da acceso a un coche secreto si consigues completarlo. El modo Desafío es también muy interesante, ya que se te presenta una serie de pruebas que ponen al límite tus habilidades de conducción.

TRUCOS

1. Para desbloquear el Lamborghini Miura, completa todos los retos del modo Free Ride Mode.
2. En el Free Ride Mode, para reparar el vehículo en Londres, pospón la carrera a la que te invita el vehículo rojo al lado del desguace para cuando hayas acumulado daños importantes, ya que al empezar la carrera estos daños desaparecerán de forma automática.
3. En el nivel de Turín, conduce hasta la rotonda y gira por la primera calle a la derecha. Sigue recto hasta llegar al aparcamiento y derriba todos los conos que encuentres para que te encarguen un interesante trabajillo extra.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

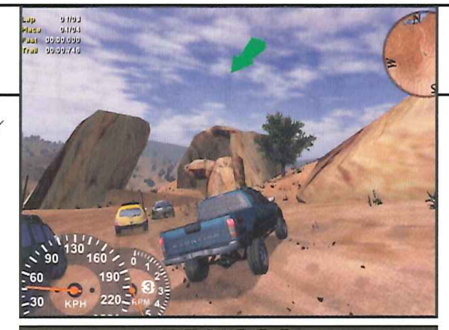
Tiene sus defectos, pero destaca justo en el apartado que marca la diferencia: la conducción de vehículos y el ritmo de la acción. Un notable arcade de carreras urbanas con automóviles de los años 60 y un argumento que hace perdonable la escasa variedad de sus escenarios.

7

4x4 EVO 2

DESARROLLADOR: TERMINAL REALITY
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 32,95 €

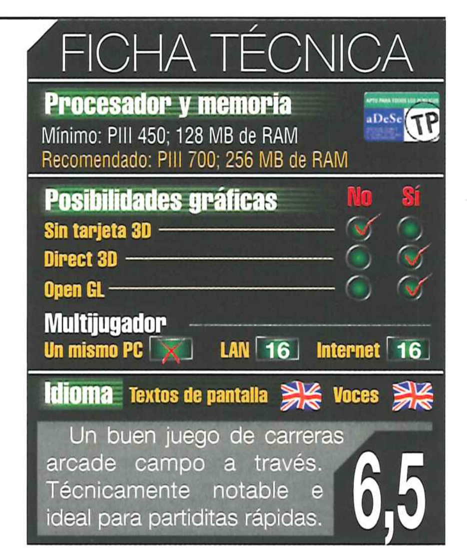
Más de cien vehículos reales, decenas de circuitos, competiciones, misiones de búsqueda y rescate y recambios conforman el principal atractivo de *4x4 Evo 2*. Al juego no le faltan opciones de juego. El modo de trayectoria profesional dispone de competiciones diversas, en las que varía el grado de dificultad y el valor de los premios en metálico. Con el dinero que acumulas, puedes comprarte todoterrenos nuevos o alterar tanto la mecánica como el aspecto de tu vehículo, por lo que no es extraño que desarrolles un afán del coleccionismo.



TRUCOS

Al iniciar la carrera, teclea **goldfinger**. Oirás una bocina. Ahora teclea **givememoneyordie** y obtendrás un millón de dólares.

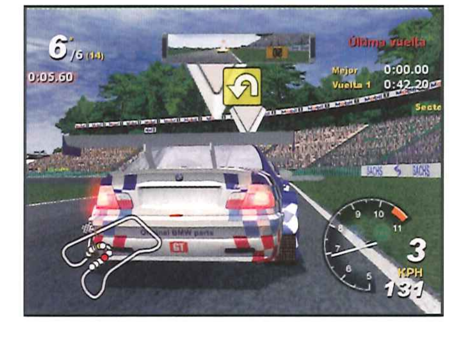
Los adversarios son duros de roer, arremeten sin piedad y no dudan en sacarte de la carretera. En cuanto a los gráficos, ofrecen un aspecto rutilante pese a pequeños problemas de *clipping* y texturas.



TOTAL IMMERSION RACING

DESARROLLADOR: RAZORWORKS
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 39.95 €

Lo más curioso de este título es que la actitud de tus rivales varía en función de su rivalidad contigo



y de la situación de carrera. Cada evento permite que hasta 18 vehículos se disputen el triunfo divididos en tres categorías: GT, GTS o prototipos.

Puedes conducir contrarreloj, aceptar los desafíos que distintas marcas te plantean u optar por el modo de carrera profesional, pero se echa en falta la posibilidad de jugar en red o a través de Internet.

Los gráficos están realmente bien, el control de los vehículos (se incluyen algunos ocultos) es aceptable y la física creíble, por lo que las carreras en los circuitos reales resultan divertidas. De todas formas, la ausencia de daños le resta muchos enteros.



RACING SIMULATION 3

DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 29,95 €

Es la continuación de *F1 Racing Simulation* y *Monaco Grand Prix 2*, y su gran novedad estriba en la presentación de marcas, pilotos y patrocinadores imaginarios al no poder acceder a la licencia de la FIA para la competición de F1. Puedes adaptar los datos a tu gusto con el editor incluido, así como acceder a seis modos de juego diferentes y 16 circuitos, incluidos algunos reales.

La calidad gráfica es muy superior a sus predecesores, y es entretenido y variado, pero no pone en peligro el reinado de *F1 2002* y *Grand Prix 4*. El equipo de desarrollo ha trabajado duro para mejorar el comportamiento del coche y las colisiones respecto a los anteriores juegos de carreras de Ubi Soft.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas No / Sí
Sin tarjeta 3D: No
Direct 3D: Sí
Open GL: No

Multijugador
Un mismo PC 2 — LAN 22 — Internet 22

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

Un juego inspirado en la Fórmula 1 que no alcanza las cotas de realismo de otros programas.

SIN PUNTUAR

KING OF THE ROAD

DESARROLLADOR: SOFTLAB-NSK
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 17,95 €

El objetivo de este simulador de camiones es coger encargos y despachar las mercancías en el menor tiempo posible. Si llegas antes que la competencia, ganas más dinero. La región es grande y hay varios clientes que satisfacer, con lo que pronto puedes mejorar tu camión o comprarte otro. El núcleo del juego lo componen más de 150 kilómetros de vial, decenas de vehículos y piezas para mejorarlos, conducción diurna y nocturna y mucha libertad. También se pueden organizar partidas multijugador con tres modos de juego y elección de todo tipo de parámetros.

TRUCOS

Durante el juego, pulsa la tecla **Pausa**. A continuación, ya puedes escribir uno de los siguientes códigos:

Sllottery	Obtienes $50.000 y una licencia
Slroads	Desbloquea todas la carreteras
Slmap	Hace visibles los remolques ocultos
Slrepair	Repara pulsando la tecla de retroceso
Slrecover	Recuperas el vehículo pulsando Ctrl.+ 5
Slfillup	Combustible ilimitado
Mineoff	Retira las minas



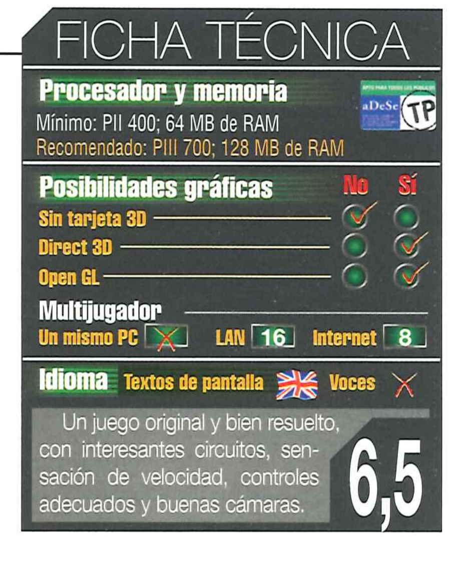
SPEED CHALLENGE
Jacques Villeneuve's Racing Vision

DESARROLLADOR: WEG
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 17,95€

Un juego que se basa en una idea original: ¿cómo serán las competiciones de velocidad en el año 2027? Según los creadores de *Speed Challenge*, bastante diferentes. Mayor velocidad, piloto automático, salidas en diagonal y características mecánicas avanzadas son algunas de sus peculiaridades.

Hay circuitos repartidos por todo el mundo con buena presencia y diseño ambientado en su correspondiente zona geográfica. Una vez en carrera, encuentras modalidades especiales de velocidad, resistencia, habilidad, dificultad o condiciones climáticas.





LE MANS 24 HORAS

DESARROLLADOR: TORUS GAMES
EDITOR: INFOGRAMES
PRECIO: 29,99 €

Este juego es una conversión directa de consola realizada por Torus Games, compañía responsable de *Carmageddon: TDR 2000*. Y se nota. El apartado gráfico deja bastante que desear. El movimiento, aceptable, se ve perjudicado por la inclusión de exagerados haces a partir de los 200 km/h. Lo mejor es la transición día noche, los cambios de sol a lluvia y el modelado de las sombras. Entre unas cosas y otras, queda una imagen de conjunto correcta, sin más, que deja un cierto sabor agridulce.



Las carreras se basan en una física arcade. La ausencia de daños es notoria, y también decepciona que no se pueda conducir desde el interior de la cabina o que el apartado multijugador no vaya más allá de una opción a pantalla partida en un mismo PC.





MICHAEL SCHUMACHER RACING WORLD KART 2002

- DESARROLLADOR: TERRATOOLS
- EDITOR: ZETA GAMES
- PRECIO: 17,95 €



Este juego resulta divertido desde el primer minuto. Pese a su física ramplona, la conducción resulta ágil, el movimiento veraz (dentro de lo que cabe) y los gráficos efectivos. Pese a todo, resulta insuficiente para el conductor experimentado, ya que ni rastro de daños físicos, cambios climáticos u opciones de taller. Poco configurable y casi nada realista, se perfila como una opción arcade cuya máxima virtud es la falta de pretensiones. Cabe recomendarlo a conductores primerizos que quieran disfrutar de carreras de karts sin complicarse la vida.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: ✗ · LAN: ✗ · Internet: ✗

Idioma — Textos de pantalla: español · Voces: ✗

Buen precio, pocas pretensiones, una calidad gráfica aceptable y un buen número de circuitos.

5

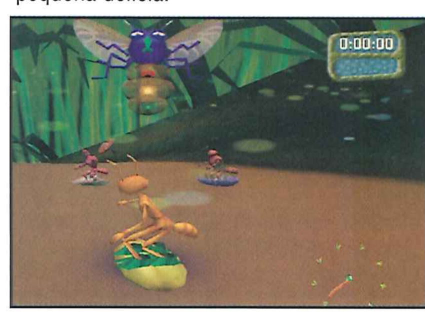
HORMIGAZ EXTREME RACING

- DESARROLLADOR: SUPERSONIC SOFT.
- EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
- PRECIO: 39,95 €



Tras la magnífica acogida de *Hormigaz*, era de esperar que su licencia fuese aprovechada en la creación de videojuegos. Aquí, la hormiga Zeta y sus amigos se disputan llegar primeros a ese lugar de ensueño llamado Frutopía superando muchas carreras antes de alcanzar el primer puesto en una clasificación de hormigas conformada por 10 millones de seres.

La premisa es básica: se trata de correr, pero la variedad en personajes, vehículos y poderes hacen que sea un título apto tanto para pequeños como para mayores. Una pequeña delicia.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 64 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: 4 · LAN: ✗ · Internet: ✗

Idioma — Textos de pantalla: español · Voces: ✗

La licencia de una buena película ha permitido un juego bien ambientado, divertido y con notables personajes.

6

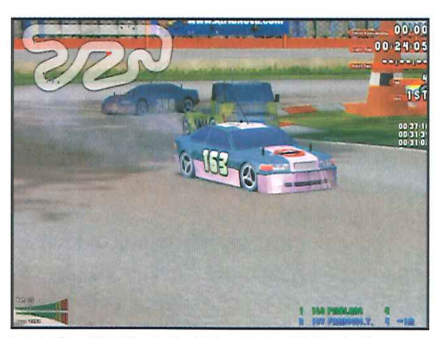


DROME RACERS

- DESARROLLADOR: LEGO
- EDITOR: ELECTRONIC ARTS
- PRECIO: 39,95 €

Un juego de carreras todoterreno con estética infantil y un carismático protagonista, Max Axel, un piloto en ciernes enrolado en el selectivo Drome Championship. Los automóviles son exclusivos diseños de la factoría Lego, con toda la imaginación y el colorido que semejante etiqueta garantiza. Y esta vez, todo vale, incluso los más sucios y delirantes trucos que puedan ocurrírsete para dejar atrás a tus rivales una vez en carrera. La baza de este juego es la variedad, ya que las carreras en que participas se desarrollan tanto en circuitos al aire libre como en carreteras o a campo través. En todas ellas predomina el humor y la inmediatez arcade.

SIN PUNTUAR



BIG SCALE RACING

- DESARROLLADOR: BUMBLE BEAST
- EDITOR: FRIENDWARE
- PRECIO: 19,95 €

El mundo de las carreras simulado a una quinta parte de su tamaño real, con automóviles teledirigidos. Los desarrolladores han adoptado la máxima de que coches pequeños son sinónimo de gran diversión, y lo cierto es su teoría funciona, al menos hasta cierto punto. Los notables efectos de ambiente, las transiciones graduales día-noche y las pulcras texturas aseguran un grado de inmersión razonable. Es sistema es muy dinámico: en el modo campeonato, cada vez que completes una vuelta entre los tres primeros, desbloqueas el nivel superior y nuevos coches. La perversa y muy poco escrupulosa IA se asegura de que no resulte en absoluto fácil.

SIN PUNTUAR

Doce meses de...

DEPORTES

EN VOLANDAS

Un año de campanillas. Que nos podamos referir a más de cinco títulos como sobresalientes, cuando no hace mucho apenas hubo alguno, es algo que merece la pena vivir, y sobre todo jugar. Por suerte hemos recuperamos el mejor baloncesto, que regresó tras perderse la pasada temporada por lesión y hacer rehabilitación en terreno consolero. Y lo hizo para quedarse, a la vista de la energía con que defienden, atacan, corren y machacan los jugadores de *NBA Live 2003*.

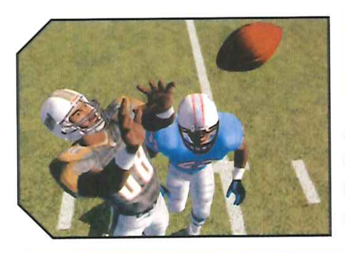
Sega le endosó un juego en blanco a la competencia con *Virtua Tennis*. No se puede diseñar mejor un videojuego. Por eso queda como punto de referencia inexcusable en un camino donde se perdieron otros juegos del deporte de la raqueta, como *Tennis Masters Series 2003* o *Fila World Tour Tennis*.

El hockey sobre hielo realizó una espectacular incursión en la cancha nacional fruto de su inesperada traducción. Sin correr tal suerte, *Madden NFL 2003* deslumbró con una puesta en escena que nada tiene que envidiar a la Super Bowl. Y por vez primera *Tiger Woods PGA Tour* le mojó la oreja a *Links*, aún dormido en los laureles.

El invierno nos dejó nieve y una interesante cita olímpica, *Salt Lake 2002*, aunque inferior a los saltos mortales de *Pepsi Max Extreme Sports*. Por los mismos derroteros se movió *Tony Hawk´s Pro Skater 3*, que no suscitó el mismo interés que en consolas, donde ya juegan la cuarta entrega. Y en verano, surcamos los mares de *Virtual Skipper 2* y ascendimos los puertos de montaña que muy oportunamente nos trajo *Cycling Manager 2*.

Pero sólo hay un deporte que no se pierde estación alguna, y ese es el fútbol. Para los que rememoraron la novena (*UEFA Champions League*), para los peques de la casa (*Football Mania*), para los retro-adictos (*Kick-Off 2002*), para los estrategas (*Soccer Manager*) y para los gestores (*442*). Pero ante todo, hubo un *Mundial FIFA 2002* donde ganamos lo que un egipcio nos quitó, y el buque insignia del género, *FIFA Football 2003*. Es incuestionable que cada año está más cerca de acallar las voces de quienes citan, una y otra vez, no sé qué título de Konami que no debería tardar en asomarse a nuestros ordenadores.

TRES MOMENTOS ESTELARES



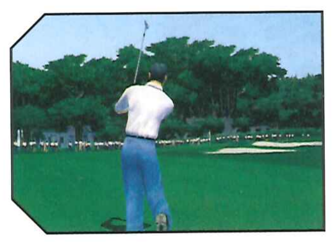
EL TOUCHDOWN...

...de la temporada y de su ya larga carrera deportiva lo anotó *Madden NFL 2003*, vivo ejemplo del espíritu de superación que debe presidir un juego de deportes. Y qué decir de *NHL 2003*. ¡Hasta fue traducido al castellano!

EL PUNTO ÁLGIDO...



...llegó sin duda de la mano de *Virtua Tennis*, una genial combinación de simulación y arcade, acción y reacción, que ofrecía intensos entrenamientos y partidos concentrando todos sus golpes en tan sólo dos botones.



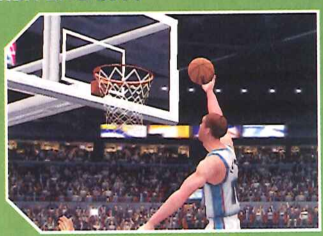
ALGO GRANDE FUE...

...sin discusión el nacimiento de EA Sports Online, servidor en que se concentran los juegos más importantes de la casa. Lo descubrimos con el genial *Tiger Woods 2003* y ya no lo podemos dejar.

442: PASIÓN POR EL FÚTBOL 120
BEACH VOLLEYBALL 125
CYCLING MANAGER 2 124
FIFA FOOTBALL 2003 112



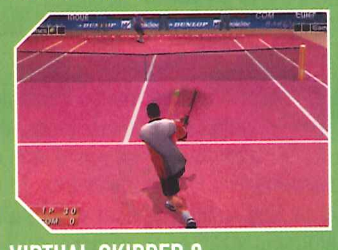
FILA WORLD TOUR TENNIS 125
FOOTBALL MANIA 126
KICK-OFF 2002 126
LINKS 2003 123
MADDEN NFL 2003 122
MUNDIAL FIFA 2002 119
NBA LIVE 2003 114



NHL 2003 123
PEPSI MAX EXTREME SPORTS 121
SALT LAKE 2002 122
SEGA MARINE FISHING 125
SKY-DOO TEAM RACING 126
SOCCER MANAGER 126
STREET TENIS 125
TENNIS MASTERS SERIES 2003 125
TIGER WOODS PGA TOUR 2002 124
TIGER WOODS PGA TOUR 2003 118



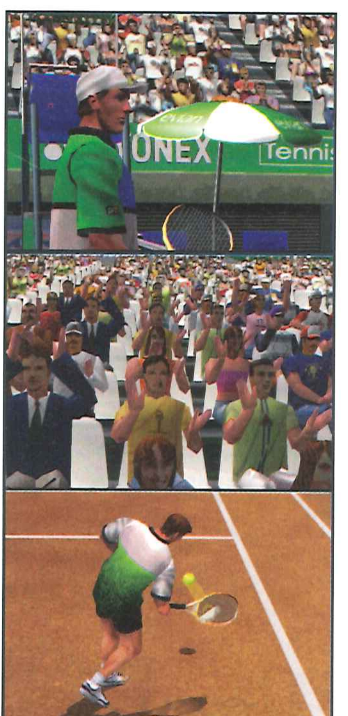
TONY HAWK'S PRO SKATER 3 116
UEFA CHAMPIONS LEAGUE: SEASON 2001/2002 126
VIRTUA TENNIS 108



VIRTUAL SKIPPER 2 124

DESARROLLADOR: STRANGELITE
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI PRECIO: 29,95 €







VIRTUA TENNIS

Juego, set y partido

Si cuando comienzas a escribir un análisis te duele el dedo gordo de tanto apretar el botón del pad, buena señal. Porque ese dolor refleja la intensidad del juego, la emoción que transmite, lo divertido que resulta y las horas que has pasado enganchado a él. Poco importa si ya lo disfrutaste en las recreativas o lo viste en Dreamcast. Una vez que *Virtua Tennis* se instale en tu PC, se quedará por mucho tiempo.

Por nuestras manos han pasado tantos programas en los últimos años que ya se nos deben estar borrando las huellas dactilares. Muchos eran jueguecillos de usar y tirar, otros siguen instalados en el disco duro, y sólo unos pocos permanecen invariablemente en la memoria. *Virtua Tennis* pertenece a este último grupo.

Muy raras veces encuentras un juego que convenza a propios y extraños, a jugadores adictos o casuales, a locos por el tenis y alérgicos a las raquetas. Y éste es el caso, porque nadie permanece indiferente ante la pantalla. Por el contrario se producen reacciones entusiastas y cascadas de alabanzas. Nadie se molesta en hacer el menor comentario sobre sus



▸ Además de consultar tus estadísticas y ver qué te falta por comprar, puedes cambiarte de ropa.

características técnicas porque todo el mundo encuentra en él lo mejor que se puede buscar: pura diversión.

Todo el mundo esperaba con ansia la conversión de este título a Dreamcast, ya que empleaba la placa Naomi como base de su hardware. Llegó y convenció, porque a todas las virtudes del original añadió varios extras que aumentaban su longevidad mucho más allá del extraordinario impacto inicial.

Cuando Sega decidió abandonar la fabricación de consolas y anunció que sus títulos más relevantes se programarían para varias plataformas, surgió la sorpresa: *Virtua Tennis* iba camino del PC junto a otros títulos de renombre de los que ya te hablamos en el número de febrero.



▸ Los jugadores llegan a la cancha y saludan al público asistente.



▸ En las tiendas hay nuevos jugadores, pistas, compañeros de dobles, ropa, raquetas y bebidas.

■ ESAS ODIOSAS COMPARACIONES

Desconozco el interés que puede suscitar la comparación del *VT* de compatibles con sus versiones previas. Poco importa entrar en consideraciones sobre si una máquina es superior a otra, así que reduciré el tema a dejar claro que quienes conozcan el juego en Dreamcast encontrarán aquí resoluciones gráficas superiores (hasta 1.280 x 960) con profundidad de color de 32 bits, efectos *Alpha* y filtrado de texturas trilineal (aunque la configuración de vídeo puede ajustarse a equipos de gama media para un mejor rendimiento).

EL CONTROL DE LA AMPLIA VARIEDAD DE GOLPES SE BASA EN TAN SÓLO DOS BOTONES

En cuanto al modo multijugador, se pueden redefinir los controles tanto en teclado, joysticks y gamepads para un máximo de cuatro usuarios en un mismo PC. Y la gran novedad: es posible jugar en red local. La gran asignatura pendiente en este sentido son las partidas a través de Internet mediante TCP/IP. Estaban previstas, pero todavía esperamos un parche que las haga realmente operativas.

También hay extras significativos que no existían en la versión para salas recreativas, como la inclusión de un circuito mundial en el que vas descubriendo competiciones repartidas por todos los continentes para intentar alcanzar el primer puesto en la clasificación profesional. Además, ganas dinero con el que acceder a cinco nuevas canchas, ocho nuevos tenistas creados específicamente para el juego, 28 prendas de ropa con diseños y colores variados, compañeros para los partidos de dobles,



▸ Consigue la máxima potencia en la barra amarilla para ejecutar un buen saque.



▸ El coliseo ruso, dónde sólo puedes jugar previo pago de 100.000 dólares.



Los efectos visuales y el movimiento están a la altura del partido.

La versión de PC supera con creces a la de consola.

mejores cordajes para tu raqueta y bebidas isotónicas de recuperación.

La mejor forma de progresar es someterse a las intensas sesiones de entrenamiento que se presentan progresivamente en forma de minijuegos. Cada vez que los superas, obtienes unos miles de dólares y puedes repetirlos con un nivel de dificultad mayor. Personalmente, me he pasado muchas horas con ellas y el nivel de adicción no disminuye. Una y otra vez sacas con el propósito de conseguir un *strike*, porque la belleza con que se rompe la formación de bolos no tiene nada que envidiar a la realidad. Lo mismo sucede cuando haces globos hacia los bidones o la diana, juegas al frontón contra los paneles de colores o golpeas la bola hacia unas cajas.

El diseño de cada evento es original, entretenido, divertido... En una palabra, perfecto. Si encima hay de por medio retos con amigos, las horas vuelan frente al monitor.

CHOQUES DE ALTURA

En el menú principal también incluye el modo arcade para participar en un *Grand Slam* compuesto por cinco partidos cada vez más difíciles. Australia, Francia, Estados Unidos, Inglaterra y Japón te esperan. El orden de los encuentros y las canchas a disputar vienen predeterminados e incluyen todo tipo de firmes, tanto en pista cubierta como al aire libre.

Entre los profesionales que aparecen en el programa destacan monstruos como Jim Courier, Yevgeny Kafelnikov y nuestro Carlos Moyá. Su presencia no se reduce a un alarde visual en su creación corporal y facial, sino que también cuentan con puntos fuertes y débiles. Algunos son ágiles, otros disponen de golpes poderosos y un tercer grupo destaca por su tenis completo.

Entre los tenistas ocultos no faltan algunas bestias pardas que, de ser reales, conseguirían llegar al número uno de la ATP de calle. En concreto, King y Master son dos auténticas pesadillas para todo jugador por su habilidad y visión demoledora. ¿Se les puede vencer? Por supuesto que sí, pero hacen honor a sus nombres.

Si te gusta definir tus propias reglas, nada mejor

Cada tenista tiene sus propias cualidades, tanto si es real como ficticio.



Cuando juegas contra King, comprendes por qué es "el rey".

Si eres capaz de triunfar, habrá una gran copa esperándote junto a los créditos finales.



Hay tiendas, entrenamientos y campeonatos por todo el mundo.



Con sólo dos botones descubrirás una amplia gama de movimientos a realizar.

que pasarte por las opciones. Puedes seleccionar el nivel de dificultad (entre cuatro posibles), el número de juegos que componen el *set*, si deseas *tie break* o no y el volumen del sonido. Asimismo, cuentas con partidos de exhibición en los que puedes alterar lo que te apetezca.

Todo lo que has leído en los últimos párrafos es también aplicable a los partidos de dobles, que puedes jugar con un amigo o con un compañero controlado por la IA, pero al que puedes ordenar subir a la red o permanecer rezagado.

JUEGO EN BLANCO

Pocos juegos alcanzan el nivel de intensidad de *VT*. La razón fundamental es que el control de la amplia variedad de golpes se basa en tan sólo dos botones (disparo y globo). En función del tiempo que los mantienes presionados, la dirección que estás pulsando antes del golpe, la posición del tenista y la velocidad de la pelota, ejecutas *drives*, reveses, voleas, *smashes* o dejadas. Casi sientes que puedes cortar la bola como en la vida real. Es arcade, es simulación... Por una vez y sin que sirva de precedente, hay que reconocer que este juego lo tiene todo.

VIRTUA TENNIS ES EL MEJOR JUEGO DE TENIS QUE JAMÁS SE HA PUBLICADO PARA PC

La música es buena, los efectos de sonido de golpes, movimientos y público son magníficos, se han cuidado todos los detalles visuales que rodean el encuentro (recogepelotas, jueces, bolas que golpean la red...), la física de la pelota no tiene parangón, el movimiento de los tenistas es excelso, las repeticiones muestran espectaculares primeros planos, tu progresión se guarda automáticamente de forma transparente, la IA del ordenador es buena...



¡¡Ouch!! Esto es lo que pasa cuando quieres alcanzar una bola casi imposible.

¿Seguimos? No hace falta: *Virtua Tennis* es el mejor juego de tenis que jamás se ha publicado para PC. Más que virtual, virtuoso.



Puedes ordenar a tu pareja que juegue normal, en la red o desde el fondo de la pista.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 4 — LAN 4 — Internet 4

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Es mucho más que el mejor programa de tenis publicado en PC. También se trata de uno de los videojuegos deportivos más grandes de la historia y seguro que uno de los títulos más destacados del presente año. Absolutamente recomendable tanto si te gusta el tenis como si no.

9



DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 44,95 €

FIFA FOOTBALL 2003



Fútbol total

En tan sólo doce meses han aparecido tres *FIFA*, dos normales y la edición dedicada al Mundial. Pero el verdadero aficionado nunca se cansa del fútbol y seguro que ya tiene un rincón en su disco duro reservado al rey de la simulación balompédica para PC.



Tanto en saques de esquina como en faltas hay un nuevo sistema de precisión.

Primera sorpresa: hay dos CD, lo que incrementa significativamente el espacio ocupado en el disco duro. Al ejecutarlo por vez primera te das de bruces con un vídeo de presentación soso, parco, de las tres figuras internacionales que adornan la carátula (por vez primera en años, no vemos en ella a un representante de la selección española).

Los menús también han sufrido una extraña involución. Algo farragosos, su diseño, color y detalle raya la simplonería. Pero lo peor está por llegar. La banda sonora es desigual, con algunos temas que no están mal pero con otros que son sencillamente atroces. Quien los haya escogido no se ha cubierto de gloria precisamente. Así pues, tarjeta roja al envoltorio.

Veamos ahora lo que contiene. Destaca la introducción de un gran torneo de clubes, parecido a lo que podría ser la Liga de Campeones dentro de unos años. Los mejores equipos de Europa se enfrentan entre sí a doble partido, en sistema mixto de liga y eliminatorias hasta proclamar un campeón. Los que sean seguidores de las escuadras escogidas están de suerte, porque disfrutarán una estupenda recreación de los estadios, pancartas y cánticos de las hinchadas.

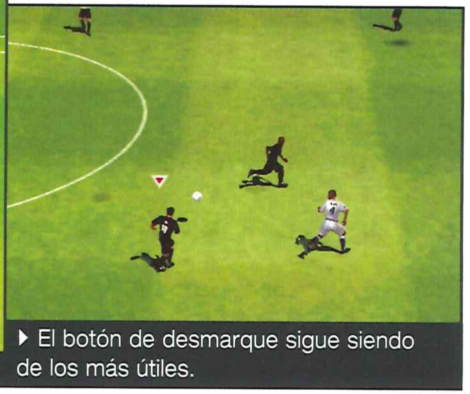
El juego incluye las 16 mejores ligas de medio mundo y todas sus estrellas gracias a la licencia oficial múltiple que maneja EA Sports. Y también cinco de los equipos más destacados que militan en segunda, caso de Las Palmas, Zaragoza, Tenerife, Xerez y Elche, así como cuatro estadios genéricos y muchos nuevos clubes no comunitarios y tan destacados como los brasileños. En total son alrededor de 400 equipos y más de 10.000 jugadores reales.

MUCHA TÉCNICA

Los gráficos son estupendos. Antes ya lo eran y ahora lo son más. Nuevos efectos visuales en el público, como las bengalas, el ondear de las banderas o el lanzamiento de rollos de papel caldean el ambiente. El marcador y escudos sobre el césped o la fisonomía de los jugadores han llegado casi tan lejos como es posible con la tecnología actual y otro tanto puede decirse de los comentarios de Manolo Lama y Paco García, las habituales voces tras el micrófono, que se repiten bastante menos y están más atinados.

Aumenta el número de polígonos y la cantidad de gráficos tridimensionales. Mejora el trabajo con la iluminación,

Tienes ocho cámaras distintas con las que seguir el partido.



El botón de desmarque sigue siendo de los más útiles.



▸ Davids está a punto de demostrar por qué está en la carátula del juego.



▸ Makay lanza un zambombazo mientras arde una bengala entre el público.

animaciones y movimiento. Durante el partido, se suceden los destellos de clase futbolística, con paradas de balón al pecho, mejor juego de piernas y una fuerza motriz creíble en toda la anatomía. Es más simulador, menos arcade y, por tanto, mejor juego.

Ciertamente, el balón ya no va pegado a nuestros pies como antes, lo que significa que a mayor velocidad, menor control, y más fácilmente podrán robárnoslo los contrincantes. No te preocupes, los partidos no se convierten en un loco *pinball* a lo *Kick-Off*, simplemente se añade realismo para que se parezca más al choque de la tele que al *Match Day* de Spectrum. Pese a todo, el cambio no transmite grandes sensaciones. Hay que ir mucho más allá para que el usuario se sienta, en todo momento, dueño y señor del esférico.

MOVIENDO LA PELOTA

Los regates, desmarques, pases, balones de cabeza, paredes y movimientos estelares (tomados de auténticos futbolistas) se realizan de forma intuitiva, como los disparos a puerta desde cualquier punto del campo. Otro cantar es

> DESTACA LA INTRODUCCIÓN DE UN TORNEO PARECIDO A LO QUE PODRÍA SER LA LIGA DE CAMPEONES DENTRO DE UNOS AÑOS

batir a los guardametas, cada vez más centrados y dispuestos a atajar cualquier ocasión en que se produce un uno contra uno. Por otro lado, los tiros a puerta también han sido ajustados para que las parábolas y efectos no puedan ser exagerados y el tanteador no sea desorbitado.

Además, las mejoras en la IA incluyen la pérdida de tiempo o una mayor presión del equipo contrario según le vaya el marcador, así como la sensatez arbitral a la hora de administrar las tarjetas. Cuando un jugador entra a otro para robarle la pelota, los atributos de ambos se confrontan y usualmente sale victorioso aquél con mejores facultades.

Para callar a los que presumían de golear al ordenador incluso en dificultad máxima (de las cuatro existentes), se ha aumentado unos enteros el nivel de los jugadores para que el desafío de ganar partidos sea aún mayor. El soporte para partidas multijugador parece más sólido que nunca, tanto en red local como mediante IP directa o partidas on line organizadas en su servicio oficial. Es más, se trata de una apuesta de futuro en la franquicia que sin duda irá a más.



▸ Los 18 equipos del nuevo torneo de clubes están representados con todo lujo.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC 2 — LAN 8 — Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

El mejor juego de fútbol para PC lo es más cada año que pasa. En la presente edición, se introducen mejoras importantes en el ambiente de los partidos, comentaristas, control de balón y tiros de falta. Queda bastante para que sea perfecto, pero la simulación avanza y divierte cada vez más.

8,5

DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 44,95 €



NBA LIVE 2003

Mate a dos manos

Son dos los españoles en las plantillas de la mejor liga del mundo, como dos los años que hemos esperado el nuevo *NBA Live*. Vuelve la garra, la inteligencia y la velocidad. Una vez más, llegó el momento de saltar a la cancha.



¡Esto es lo que yo llamo enchufarla de verdad!

El año sabático que los programadores de EA Sports se tomaron en compatibles con *NBA Live* ha dado sus frutos. Esta nueva entrega se ha cuidado con esmero y se aleja definitivamente de los tradicionales fallos de programación que atenazan todo programa terminado con prisas. Desde el vídeo de presentación y los primeros acordes de *funky*, se ve venir un gran espectáculo.

Y justo cuando el balón se pone en juego, las tripas del programa comienzan a trabajar en una fidedigna, espectacular y divertida representación de la liga profesional norteamericana de baloncesto. Hasta el comentarista, conocido por sus retransmisiones televisivas en España, tiene verborrea para dar y tomar. Sólo el público asistente queda fuera de lugar entre tanto esplendor visual sobre la cancha, aunque sus vítores y ánimos están a la altura de las circunstancias. Destaca la disposición de las cinco cámaras desde las distintas bandas con distintas perspectivas, porque, al contrario que en otros juegos deportivos, son perfectamente jugables y permiten seguir la acción sin perder detalle.

¡PÁSALA!

Pero si algo es fundamental en este juego, más allá de reconocer los rostros de Shaquille O´Neill o Pau Gasol, es la estrecha relación entre movimiento e IA. La calidad técnica de las animaciones no imita a la perfección el dinamismo y elasticidad de los grandes astros, pero las concesiones realizadas en los apartados cinéticos, particularmente en lo que se refiere a la inercia, están contrarrestadas por una amplia variedad de jugadas que te harán sentirte todo un profesional.

Botar el balón, pasar, tirar a canasta o esprintar son los movimientos básicos, pero *NBA Live 2003* va mucho más allá, al incorporar fintas, tapones aéreos, todo tipo de mates, pases al aro, presión, robos y un sistema de control especial, preparado para momentos definitorios como incursiones a canasta o desmarques sorpresivos.

La sensación de sentir que manejas el balón con ambas manos se ve superada por el tratamiento que reciben las canastas en las repeticiones. Conceptos como enchufar y machacar cobran vida de manera contundente en el programa, cuando miramos desde encima del aro



Ahí va un tiro de Pau Gasol desde más allá de la línea de triples.

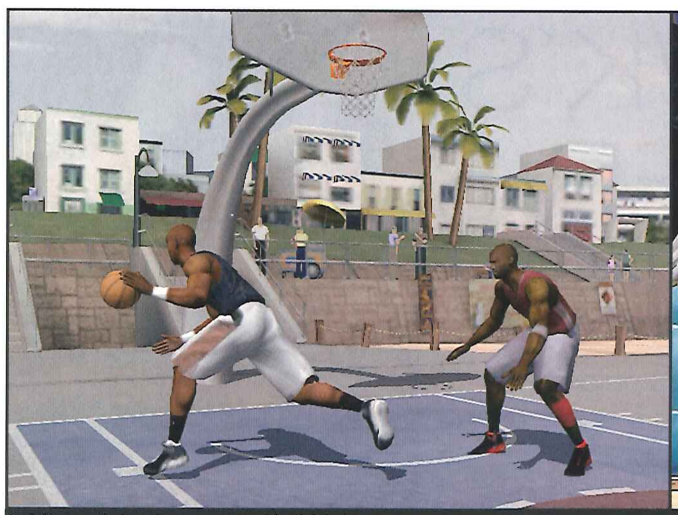
Los tiros libres requieren de habilidad y un poco de suerte para encestar.

Esto es lo que se dice un mate bien hecho. Aprovecha las repeticiones para deleitarte.

SI ALGO ES FUNDAMENTAL EN ESTE JUEGO, ES LA RELACIÓN ENTRE MOVIMIENTO E IA



Las defensas pueden ser al hombre o en zona.




Michael Jordan contra Karl Malone en un uno contra uno.


Utiliza los nuevos movimientos libres y fintas para abrirte camino.

TRUCOS

Para descubrir jugadores secretos del programa, ve a "Crear jugador" (dentro de "Gestión del equipo", "Alineación") e introduce como apellidos (en "Biografía") los códigos que acompañan los siguientes nombres. El programa te indicará que están disponibles en la lista de independientes. Ve a "Contratar/Despedir" y hazte con ellos, ¡son magníficos!

Ghetto Fabulous	GHETTOFAB
Busta Rhymes	FLIPMODE
Just Blaze	GOODBEATS
Hot Karl	CALIFORNIA
DJ Clue	MIXTAPES
B-Rich	DOLLABILLS


Los jugadores vuelan hacia el aro. Tendrás tiempo para pensar mientras tanto.

cómo se cuelga un jugador desestabilizando la vertical del tablero.

Suma a eso que los contrarios han mejorado sus estrategias defensivas y ofensivas, mueven el banquillo con inteligencia y explotan su potencial en tiros libres y triples con maestría, y te encuentras con que hasta el equipo peor clasificado de la conferencia puede ponerte las cosas muy cuesta arriba en el último cuarto.

Los cuatro niveles de dificultad están compensados hasta el punto de que un recién llegado pueda ganar en su primer partido, mientras que un experto en estas lides pase tremendos agobios para no verse derrotado miserablemente. Basta escoger el que mejor se adecue a cada uno, de manera que el juego no resulte frustrante ni aburrido.

NO OLVIDES A LOS AMIGOS

Además de los partidos inmediatos, destaca el modo franquicia, ya que te permite hacerte cargo de todos los aspectos del equipo que escojas, desde la selección de novatos hasta la renovación de contratos y traspasos. Comprobarás que el nivel estadístico es denso, como corresponde a un deporte en el que se estudian tantos parámetros y variables. Pero en pocas horas, aunque seas neófito, te integrarás en su dinámica sin problemas.

Y si la acción te lleva de cabeza, nada mejor que practicar un poco en solitario o jugarte un uno contra uno en el que pueden participar las mayores estrellas de los últimos 30 años. O echarte tus partiditas en casa o Internet con el amigo de turno, o cualquiera de los inscritos en EASO, el centro de juego on line de la casa al que tendrás acceso gratuito durante dos meses.

NBA Live 2003 es un juego indispensable si te gusta el baloncesto. Y no lo decimos porque sea el único en el mercado (una pena, la verdad), sino porque te va a proporcionar meses de emociones intensas.


FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 700; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador: Un mismo PC 2 · LAN 2 · Internet 2

Idioma: Textos de pantalla (español) · Voces (español)

VEREDICTO

Lo tiene todo. La mejor liga del mundo, el novato del año, los grandes jugadores de la historia, plantillas actualizadas, cámaras de primera, infinidad de movimientos, gráficos de calidad y fantásticas partidas multijugador. Quedan asperezas que limar, pero es imprescindible si te gusta el baloncesto.

8

DESARROLLADOR: GEARBOX SOFTWARE
EDITOR: PROEIN PRECIO: 49,95 €



TONY HAWK´S PRO SKATER 3

Vértigo sobre el skate

En lo que a deportes extremos se refiere, cualquier entrega de Tony Hawk's Pro Skater marca un antes y un después. Programas como éste deberían llegar precedidos de trompetas y fanfarrias, como corresponde a los juegos de verdad grandes.



Hay que ver con qué estilazo sujeta su monopatín este hombre.

Si ya has jugado con otros títulos de esta serie, la tercera entrega no te cogerá por sorpresa. Su planteamiento es virtualmente idéntico. Tienes que convertirte en un consumado malabarista del *skate* ejecutando los centenares de movimientos que tienes a tu alcance. O, mejor aún, combinando de forma creativa los movimientos básicos para multiplicar tus puntos.

Encontramos los habituales modos de prácticas, niveles simples o campeonato. En este último, sigues una trayectoria profesional y vas disputando torneos y superando objetivos concretos. La magia de *THPS3* radica en la modélica configuración de sus controles, que son muchos, pero que, aun así, pueden dominarse de forma natural a base de intuición y práctica.

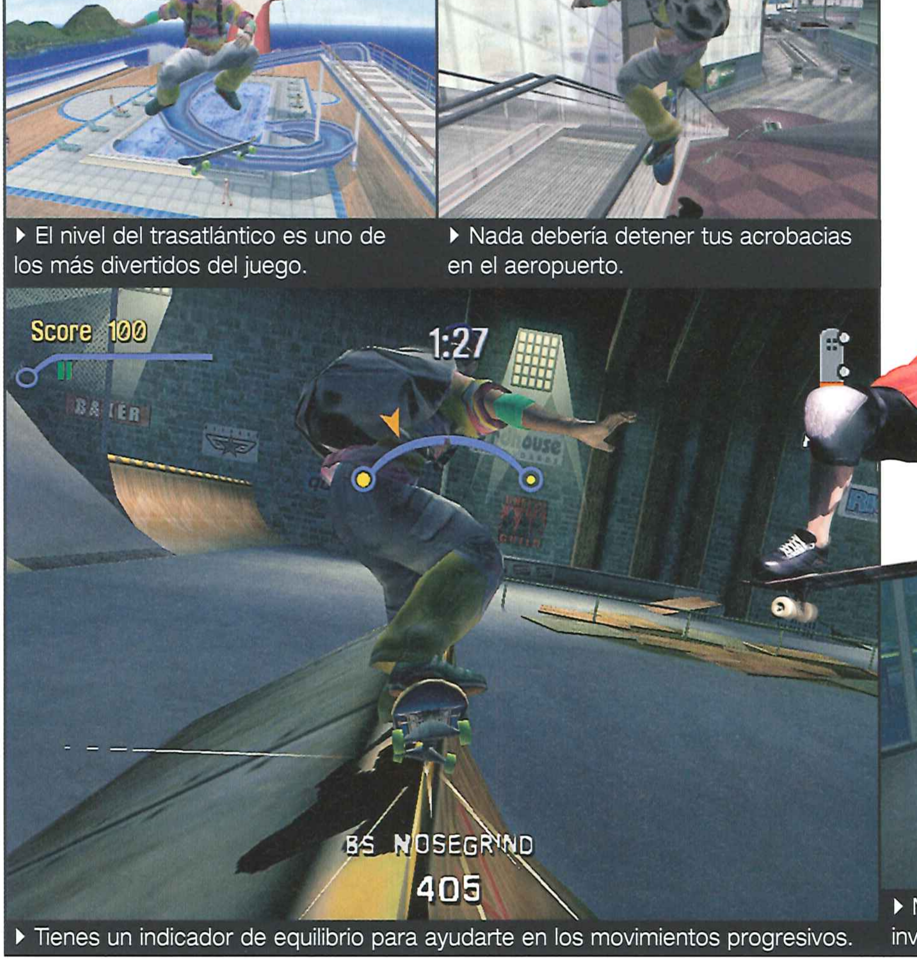
La calidad de imagen y sonido es muy buena, aunque sea a costa de recortar en exceso el perímetro de visionado. Pese a su utilidad, los recién llegados preferirán las fases de entrenamiento a modo de clases, aunque cuentan con el inconveniente de no haberse traducido ni las voces ni los textos, sólo el manual. Menos mal que no resulta complicado hacerse con los mandos.

MINI-HISTORIAS

En cuanto a los movimientos, poco restaba por añadir a los de *THPS2*, pero algo nuevo hay. Ahora es posible realizar reversos y continuar hilvanando piruetas que disparen el multiplicador de tu puntuación. Aprender a realizarlo y controlar el *tempo* de cada movimiento es vital para convertirte en todo un campeón.

Eso sí, a la abundancia de metros cuadrados de cada mapa, con rampas, medios tubos, muros, objetos, escaleras, calles, viviendas o monumentos, hay que sumarle el buen criterio en la colocación de los mismos. No te das cuenta de inmediato, pero se aprecia con claridad tras unos días de juego que cada cosa está en su lugar por algo.

Algunos de los escenarios están situados en puntos más o menos exóticos del planeta. Por supuesto, recogen la imagen algo tópica que la mayoría de nosotros



El nivel del trasatlántico es uno de los más divertidos del juego.

Nada debería detener tus acrobacias en el aeropuerto.

Tienes un indicador de equilibrio para ayudarte en los movimientos progresivos.

Me habían dicho que pasaría por lugares inverosímiles pero, ¿"eso" no es un alien?



▸ Algunos niveles tienen un diseño sorprendente.

▸ ¿Estará prohibido darle una patadita al coche?

▸ Cuanto más tiempo mantengas la posición, más subirá el marcador.

EL PLANTEAMIENTO ES IDÉNTICO AL DEL RESTO DE LA SERIE, PERO INCLUYE APETECIBLES EXTRAS

tenemos de ellos, pero si no te seduce este exotismo de salón, siempre puedes recurrir al editor, que es muy fácil de usar. Con él, puedes crear nuevas zonas partiendo de cero o modificar las existentes.

Permitir al usuario hacerse el juego a medida es ideal, porque a la proliferación de nuevos niveles en Internet se añade la edición de los personajes (masculinos y femeninos). Rostro, ropas, colores, diseños, cascos, rodilleras, calzado, coderas e incluso tatuajes pueden ser alterados para que puedas sentirte identificado con el personaje que ves rodar por la pantalla.

■ ¿VUELA TONY EN INTERNET?

Al margen de la opción de jugar por turnos en un mismo PC, el programa incluye un amplio abanico de opciones multijugador. Gearbox ha sacado mucho partido a su amplia experiencia en juegos on line para que estas opciones sean mucho más que un simple complemento. La falta de originalidad de la mayoría de estos modos no les quita un ápice de adicción.

En cuanto a la impresión visual, *THPS3* es más que notable. Dispones de varias cámaras con las que seguir a tu *skater*, desde lejos para ganar perspectiva o pegado a su espalda para vivir cada segundo intensamente. En las imágenes, verás que el tamaño del personaje es enorme, lo que tiene más mérito al comprobar la suavidad de los movimientos y su velocidad de ejecución.

Los efectos de sonido no están mal, particularmente los referidos al chirriar de las ruedas y los tortazos que te das contra suelo, agua, escalones, vallas, gente y casi todo lo que se interponga en tu camino.

TRUCOS

Dirígete al menú Cheats del juego para poder usar los trucos de la siguiente lista:

Roadtrip
Acceso a todos los niveles

Peepshow
Acceso a casi todos los vídeos

IDKFA
Acceso al vídeo de Gearbox y al personaje de Doom

Yohomies
Acceso al resto de personajes

GiveMeSomeWood
Acceso a todas las características del personaje actual

El desarrollo de este juego es sencillo y puede acabar resultando repetitivo. También se echa en falta la opción de disputar competiciones contra *skaters* manejados por la IA en tiempo real y es una pena que a última hora se hayan eliminado las repeticiones. Pero no te lleves a engaños: hablamos del mejor juego de deportes extremos hasta la fecha.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria



Mínimo: PIII 500; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ | LAN 8 | Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés | Voces: inglés

VEREDICTO

Para los más críticos representará una nueva vuelta de tuerca a *THPS2*, ofreciendo más de lo mismo con alguna que otra mejora. Para sus seguidores, una obra memorable que da un paso adelante en el género. Y para el resto, un juego estupendo con el que pasarlo de vicio.

8



DESARROLLADOR: HEADGATE STUDIOS

EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 44,95 €

TIGER WOODS PGA TOUR 2003

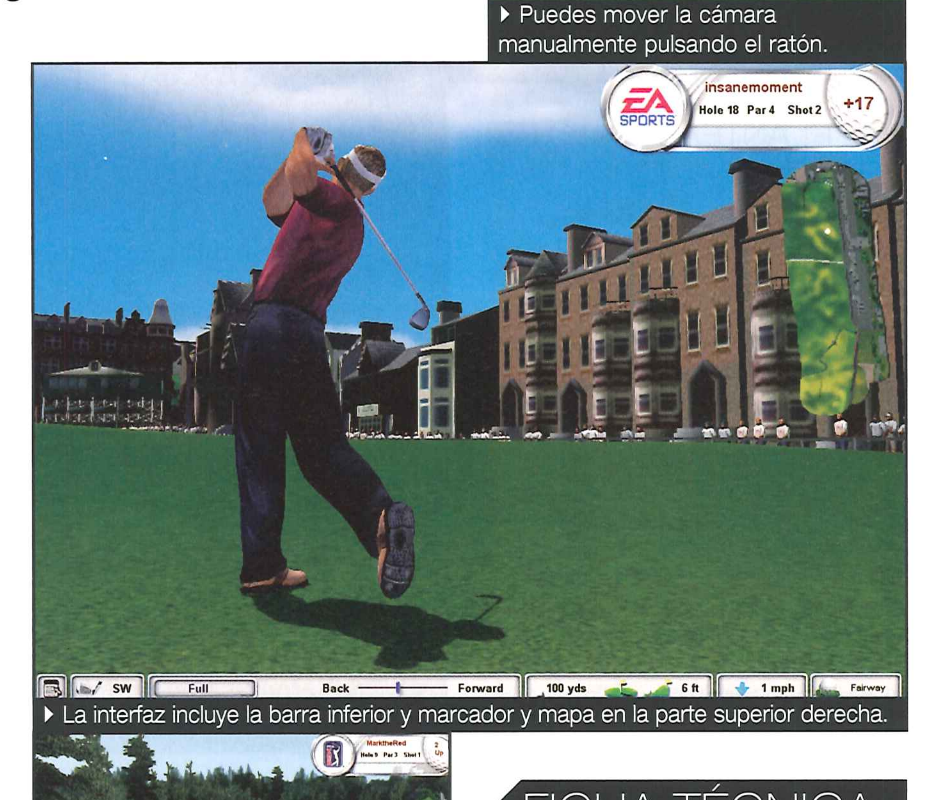
Un eagle histórico

Tras unos cuantos años de hegemonía de la saga Links en el apartado de los simuladores de golf, las tornas han cambiado. La última edición de *Tiger Woods* ha supuesto un vuelco espectacular en las relaciones de poder. Veremos si su reinado es longevo.

▸ Puedes mover la cámara manualmente pulsando el ratón.

Tan solo ocho meses separan la publicación de esta edición del juego y la anterior. Pese a tan breve espacio de tiempo, el resultado es asombroso. El vídeo de presentación, lleno de acción, da paso a un menú animado en el que encontramos tantas opciones como podamos soñar.

Destaca el modo de carrera profesional. Desde el primer momento un asistente te lleva de la mano por el proceso de creación de tu jugador, la inversión económica, los campos de entrenamiento de maderas, hierros y putts, ejecución de drives y chips, sistemas de golpeo y calendario de competiciones. Allí juegas por dinero que debes invertir en mejorar tu técnica y tu saco de palos o en abonar inscripciones, con competiciones basadas en todo tipo de sistemas.



▸ La interfaz incluye la barra inferior y marcador y mapa en la parte superior derecha.

■ LÍDER DEL TORNEO

Ya sobre el campo, hay muchas cosas que te dejan de piedra. La tridimensionalidad de los gráficos permite que muevas la cámara por cualquier punto de la superficie a tu antojo, estudiando cada obstáculo que pueda interponerse en tu camino antes del golpe. Hay muchas cámaras disponibles que puedes configurar a tu gusto (distancia, ángulo, rotación, zoom, transición...) y a las que accedes en pantalla completa cuando quieres con sólo pulsar una tecla.

Es imposible recalcar todas las virtudes de *Tiger Woods PGA Tour 2003*, porque sería como escribir un manual. Pero de entre todas destaca la facilidad de manejo del juego por medio del sistema *TrueSwing*, ejecutando los golpes mediante el ratón, una interfaz de usuario perfecta, cinco niveles de dificultad y multitud de pequeños detalles, como el vuelo de helicóptero sobre el hoyo o las anotaciones del caddie, que te transportan virtualmente al mejor campeonato de golf.

Hay todo tipo de condiciones meteorológicas (sol de justicia, lluvias torrenciales, vientos huracanados o intensas neblinas) que afectan al movimiento de la bola en su vuelo y recorrido sobre las distintas superficies, handicaps, sorpresas, mejor física de impacto y movimiento, innumerables clasificaciones, datos, jugadores profesionales de la PGA... Y todo ello presentado con la máxima eficacia y preciosismo.

Se trataría de un juego de 10 si no fuera porque está en inglés, hay aspectos visuales que mejorar (como los espectadores) y en el servidor on line se producen algunos fallos (marcadores imposibles, bloqueos esporádicos o deficiente interfaz), aunque ya hay actualizaciones que descargar de forma automática.

▸ Seguir la pelota durante todo su vuelo es muy emocionante.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 333; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII 700; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador Un mismo PC 4 LAN 4 Internet 4

Idioma Textos de pantalla 🇬🇧 Voces 🇬🇧

VEREDICTO

Técnicamente magistral, divertido, adictivo y con una concepción del golf insuperable. Superlativos le sobran a este juego, firme candidato a título deportivo de la temporada. Si te consideras golfista virtual, sólo querrás jugar aquí. Y si no te gusta el golf, es que no has visto *Tiger Woods 2003*.

9

DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 42,95 €

MUNDIAL FIFA 2002

Regreso al pasado

Tras otro de aquellos mundiales de fútbol en los que la selección española siempre parte como favorita y nunca se come una rosca, sólo nos queda empaquetar la bufanda, enjuagar las lágrimas y ser nosotros los que nos hagamos con la Copa del Mundo. Virtual, claro.


Otro gol de España. Los también graderíos estallan de júbilo.


Las entradas al tobillo contrario no pueden ser más realistas.


Raúl avanza, encara, dribla, levanta la cabeza y...

Empecemos por las novedades con respecto a *FIFA 2002*: la nueva música orquestal es trascendente, emotiva, y también resulta emotivo poder confeccionar alineaciones con los 25 mejores jugadores de alguno de cualquiera de los equipos clasificados.

El corazón se te pone en un puño cuando marcas el primer gol y asistes a la celebración de tu jugador por todo lo alto. No te cansas de ver las repeticiones desde distintos ángulos y lo tienes claro: es bastante mejor que *FIFA 2002*. Para ti será un Mundial memorable, así que súbele un punto a nuestro veredicto.

Pero a los detractores tampoco les faltarán argumentos. Después de todo, lo han vuelto a hacer. Mejores texturas, bonitos haces de luz en los disparos a puerta, pero no sientes la magia del partido. Para ti, será un Mundial más, así que bájale dos puntos a nuestro veredicto.

OJO AL DATO

Pese a todo, se trata del único programa con licencia oficial, todas las selecciones y jugadores participantes, fechas de celebración de los encuentros y cruces previstos entre los distintos grupos. No falta ni un estadio, todos bellamente recreados, con juego diurno y nocturno, magníficos gráficos y muchas cámaras para cambiar de perspectiva. Además, puedes jugar amistosos, grabar repeticiones, descubrir secretos, configurar los niveles de dificultad, rigurosidad del colegiado, el tiempo y la velocidad del juego... O disfrutar de los siempre emocionantes partidos multijugador, ya sea en un mismo ordenador, red local o Internet.

TRUCOS

Utiliza el bloc de notas para abrir el archivo **soccer.ini** que encontrarás en el directorio en que has instalado el juego. Añade las siguientes líneas para activar los trucos:

CHEAT_UNLOCKED_TEAMS=1
Desbloquea todos los equipos
UNLOCK_TOURNAMENT=1
Desbloquea los torneos
AGGRESSIVE_TACKLE_CHEAT=1
Activa las entradas duras
CHEAT_EQUAL_TEAM_STATS=0
Iguala las estadísticas entre los equipos
CHEAT_RANDOM_TEAMS=1
El ordenador selecciona equipos al azar
DEMO_MODE=1
Ejecutar el juego en modo demo
WINDOWED=1
Ejecutar el juego en una ventana

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 350; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 2 | LAN: 8 | Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español | Voces: español



VEREDICTO

La puesta en escena es soberbia. La emoción del gol, fanfarria del mundial y vibración del público son perfectas. Reconocer en pantalla a Tristán, Hierro o Xavi no tiene precio. El juego ideal para vivir la Copa del Mundo en casita. Eso sí, apenas un poco mejor que *FIFA 2002*.

8

DESARROLLADOR: BUBBALL / SCI
EDITOR: PROEIN PRECIO: 29,95 €

442: Pasión por el fútbol



La carne en el asador

Compra, cede, traspasa, ordena, piensa, grita, observa, investiga, medita, recapacita, entrena, organiza, dicta, estudia, amplía, construye... Y, sobre todo, juega. Toda la pasión del fútbol vertida en este nuevo manager que llega pisando fuerte.



Conviene rotar el tipo de preparación para que el equipo la asimile mejor.

Este nuevo producto, procedente del Reino Unido, recuerda la elegancia y buen hacer del añorado *PC Fútbol*. Y lo hace sin necesidad de emplear la pantagruélica base de datos y grado de realismo de *Championship Manager*. Sus puntos fuertes son la abundancia de opciones, encuentros 3D y fórmula asequible a todo tipo de usuarios.

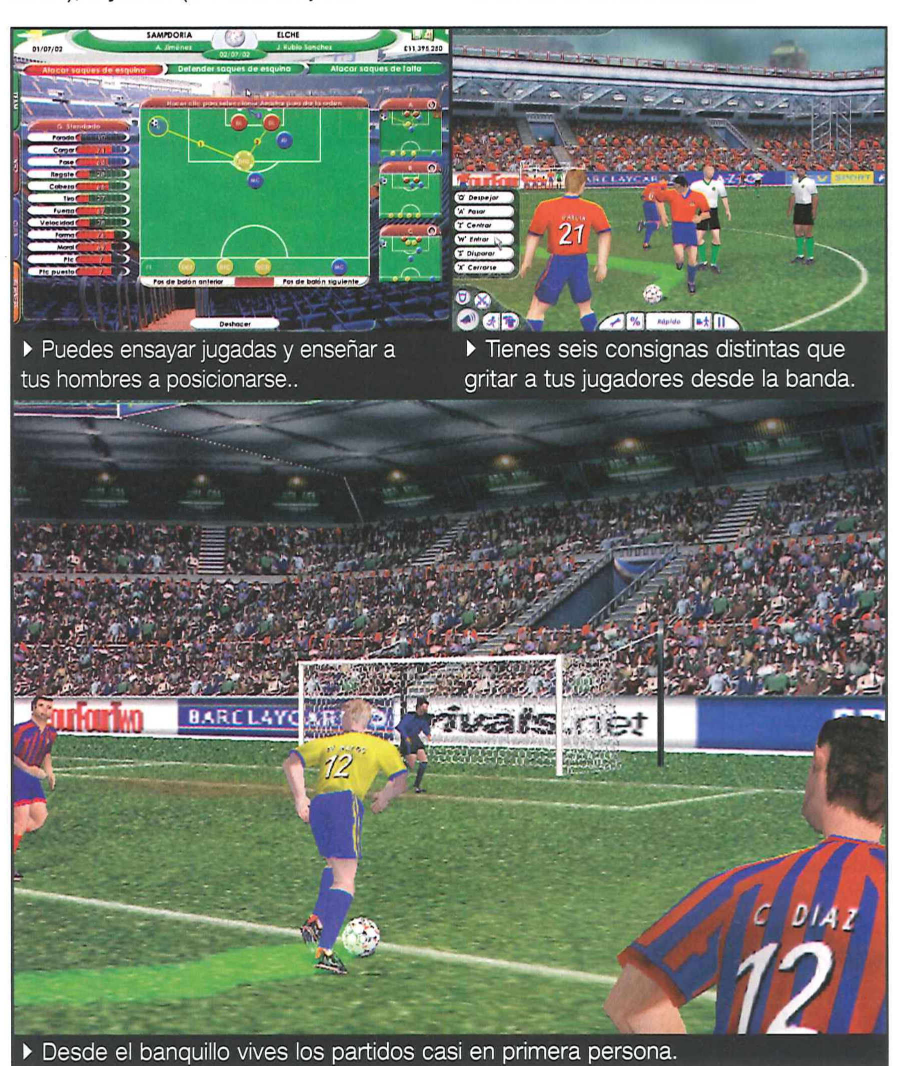
El vistoso menú da acceso a opciones como cargar partidas, sala de trofeos, configuración, tutoriales y nuevo juego. Este último se divide en Clásicos (temporada 81/82), Leyendas (las veinte mejores escuadras de la historia), Desafío (salvar al colista, solventar una crisis financiera, conseguir el doblete, ascender, renovar un equipo de viejas glorias, etc.), Carrera (partiendo desde abajo) y Juego libre, donde puedes escoger cualquier conjunto de las divisiones y países representados.

¿CHÁNDAL O TRAJE?

En principio, te basta el puesto de entrenador y los aspectos deportivos, pero si quieres manejar todo el cotarro, nada como ser director (manager general) y planificar toda la gestión del club, desde la economía a los entrenamientos.

El motor gráfico tiene la solvencia suficiente para mostrar el desarrollo de un partido con normalidad. De hecho, te transporta a pie de banquillo, donde los auténticos entrenadores viven cada minuto intensamente. Tu punto de vista se mueve sólo por la línea de banda, aunque puedes hacer zooms muy potentes para seguir la acción. Para los que tienen prisa, existe un modo abreviado en 2D con comentarios o incluso una opción de resultado inmediato.

Pese a la gran ambición demostrada y los muchos logros alcanzados, *442* tiene bastantes elementos que mejorar de cara al futuro, como implementar un modo multijugador on line, ya que por el momento se limita a cuatro usuarios en un mismo ordenador. O permitir una completa edición de datos. Pero tal y como es ahora, resulta un manager poco realista pero muy divertido, adictivo y completo.



Puedes ensayar jugadas y enseñar a tus hombres a posicionarse..

Tienes seis consignas distintas que gritar a tus jugadores desde la banda.

Desde el banquillo vives los partidos casi en primera persona.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: castellano — Voces: castellano

VEREDICTO

Un juego bien planificado, ideal para los que buscan al digno heredero de la tradición de *PC Fútbol*. Buena representación de los partidos, con multitud de opciones, traducido al castellano y con suficientes ligas y equipos. Una opción excelente si no buscas un realismo extremo.

7,5

DESARROLLADOR: INNERLOOP STUDIOS
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI | PRECIO: 36,00 €

PEPSI MAX EXTREME SPORTS

Piruetas al límite

¡Sin límites! Ésa es la propuesta. Corre a ponerte el chándal, gorro, gafas de sol y deportivas mientras lo instalas. Si no consigues vencer en una sola prueba, persevera. Otra vez. Puedes hacerlo. Vamos. Tú puedes ser el deportista extremo del año.

Un juego de deportes extremos se caracteriza por el riesgo de su práctica, la originalidad de su planteamiento y velocidades de infarto. Justo lo que encontramos en pantalla.

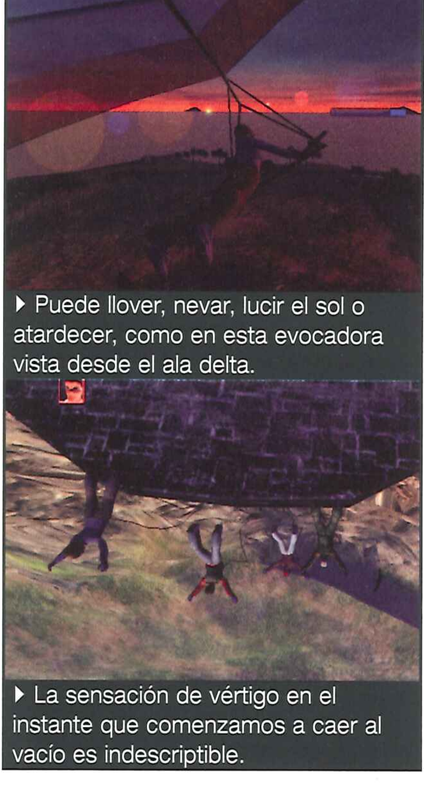
Ya sea deslizándote, cayendo, rodando o volando, te vas a enterar de lo bien que funciona la ley de la gravedad. Pasarás gran parte del tiempo cuesta abajo, acariciando el suelo cuando no estampándote directamente contra el mismo. Y tras mucha práctica y sinsabores, disfrutarás de las mieles del triunfo. Pero empecemos por el principio.

▶ La nieve y el hielo permiten mantener el equilibrio incluso en las posturas más inauditas.

SEIS DEPORTES, UNA SÓLA EXPERIENCIA

Innerloop te ofrece carreras quad ATV, snowboarding, bicicleta de montaña, ala delta, puenting y surf aéreo sin dejarte respirar al pasar de una a otra. Ni cambiar de escenario, ropa o condiciones climatológicas. Las pruebas son una sucesión de encadenados a priori inverosímiles en los que demostrar que eres el deportista sin límites por excelencia.

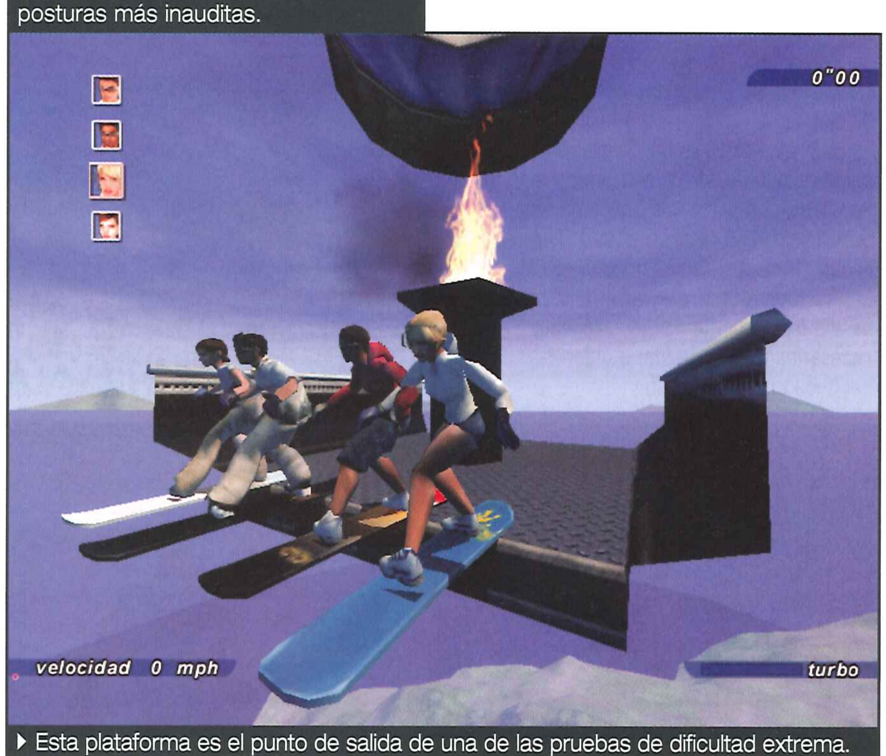
Pero claro, no sería tan divertido si tan solo practicásemos o corriésemos contrarreloj (ambas opciones disponibles en el menú). También podemos participar en pruebas sueltas y campeonatos, con tres niveles de dificultad (fácil, difícil y extremo) a los que acceder tras superar el anterior, y en tal caso podemos activar el modo profesional (sólo para campeones).



▶ Puede llover, nevar, lucir el sol o atardecer, como en esta evocadora vista desde el ala delta.

▶ La sensación de vértigo en el instante que comenzamos a caer al vacío es indescriptible.

Tan sencillo como emocionante, el juego ofrece magníficas repeticiones al terminar cada evento que además podremos guardar para mostrárselas a los amigos. Y la banda sonora es magnífica. Numerosos cortes musicales a cargo del sello de música electrónica Ninja Tunes que puedes programar a tu gusto.



▶ Esta plataforma es el punto de salida de una de las pruebas de dificultad extrema.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

VEREDICTO

Seis pruebas extremas a cuál más rutilante. Realizado con eficacia, calidad visual y muy buenas ideas, *Pepsi Max Extreme Sports* adolece de opciones multijugador pero te situará al filo de tu silla cada pocos minutos. No recomendable a usuarios con vértigo y problemas de corazón.

7,5



MADDEN NFL 2003

DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 44,95 €





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 · LAN: 4 · Internet: 16

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

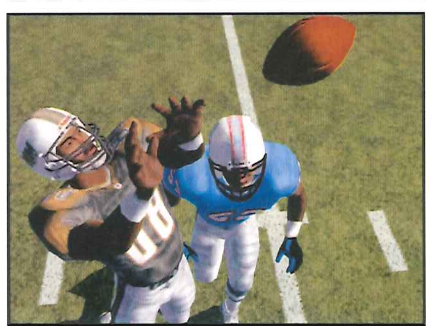
Un salto cualitativo esta serie de fútbol americano. El nuevo *Madden* es una maravilla técnica. **9**

Tras una década de altibajos en su serie *Madden*, EA Sports pone toda la carne en el asador para garantizar su dominio del campo.

Estamos ante un juego espectacular y que ofrece una combinación ideal de realismo y arcade. El desarrollo de los partidos es prácticamente perfecto. Antes de cada jugada, un menú de posiciones predeterminadas permite definir qué harán los integrantes del equipo cuando el balón esté en juego. No te duermas, ya que tienes 30 segundos para escoger e iniciar las acciones, aunque puedes realizar cambios de última hora, gritar a los compañeros y revisar la estrategia a ras de hierba.

Se ha mejorado mucho la IA respecto a la edición anterior. Esta vez no tiene fallos aparentes y la defensa contraria ya no hace aguas. Es más, si van ganando el partido, tus rivales dejan correr el reloj y mantienen la posesión de manera conservadora. Por el contrario, con el marcador en contra, el equipo controlado por el ordenador aumenta la presión a medida que avanza el cronómetro. Tal vez la novedad más destacada sea la profunda reforma del modo franquicia, que te permite saltar al campo como jugador, entrenador o ambas cosas.

Los principiantes disponen de una serie de pruebas de entrenamiento muy entretenidas en las que pueden aprender qué hacer con todos los controles, cómo defender, hacer placajes, cubrir, lanzar, patear o marcar.



SALT LAKE 2002

DESARROLLADOR: ATT. TO DETAIL
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 48,05 €

Por estas fechas apetece ponerse los esquíes. *Salt Lake 2002*, con sus diferentes pruebas, ofrece seis oportunidades de ganar una medalla.

Cierto que el que mucho abarca poco aprieta, pero el hecho de reproducir sólo seis de los 15 deportes del programa olímpico invernal deja un sabor agridulce. Se echan de menos disciplinas como el skeleton, el curling, el patinaje artístico y de velocidad o el hockey.

El aspecto gráfico es bastante bueno, aunque haya texturas francamente descuidadas, y se han reproducido con mimo las condiciones climáticas. De las seis pruebas, cuatro son masculinas y dos femeninas, y pese a algunos paralelismos, todas exigen del usuario distintas habilidades en su salida y desarrollo. Las más conseguidas son el descenso y el slalom de esquí alpino y el salto de trampolín de 120 metros. Por su parte, en el bobsleigh y el snowboard se echa de menos un mayor realismo. En cuanto al salto artístico, es la prueba más decepcionante, ya que no se plasma en absoluto la dificultad que entraña esta disciplina.

Salt Lake 2002 es un programa bien resuelto, con destellos de lucidez y algunos borrones, aunque la falta de continuidad y coherencia en la realización de las pruebas le quita brillantez. No es una simulación, tampoco un arcade propiamente dicho, y, pese a todo, cuenta con los alicientes necesarios para contentar a quienes busquen una u otra cosa.



FICHA TÉCNICA

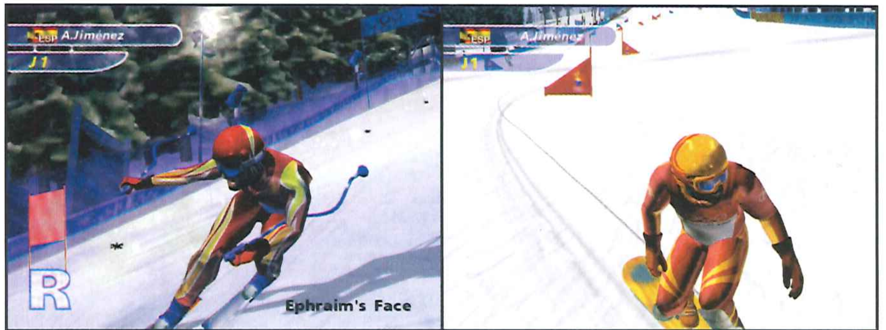
Procesador y memoria
Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 · LAN: ✗ · Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

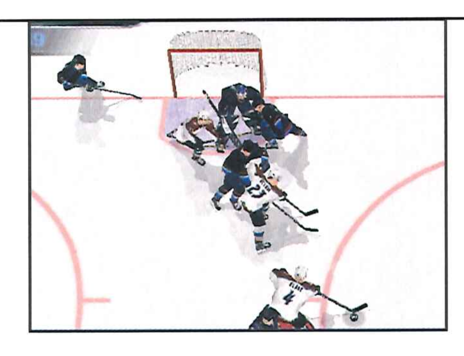
Mientras algunas pruebas rayan la perfección, otras quedan muy por debajo de sus posibilidades. **6,5**



NHL 2003

DESARROLLADOR: EA SPORTS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 44,95 €

Un año más, EA acude a su cita con los seguidores del deporte más frío y sobrecogedor que existe. Y vuelve a superarse.



Estamos ante un juego intuitivo, asequible para el gran público, en el que priman los reflejos tanto a la hora de controlar el *puck* (cilindro que movemos sobre el hielo) como de calcular dónde se encuentran y hacia dónde se dirigen nuestros compañeros.

La iniciación es fácil, ya que el programa permite adaptar las reglas, sistemas de disparo y niveles de dificultad (casi todo es configurable). Además, su base de datos, no exenta de errores, es amplia y presenta con todo lujo de detalles cada franquicia, estadio y estrella de Norteamérica, además de 20 selecciones olímpicas y canchas de Finlandia, Suecia y Alemania.

La retransmisión de los partidos es virtualmente idéntica a la del pasado año. Lo mismo sucede con el público y las grotescas peleas. Destacan las nuevas fintas libres o predeterminadas cuyo empleo se refleja en un medidor. Cuando llega al máximo, puedes ralentizar la acción (unos segundos, como en *Max Payne*) y gozar de más tiempo para pensar. También la IA es similar a la de sus predecesores, aunque mejoran los porteros y los marcajes. Es más arcade que simulador por muy completo que sea el selector de estrategias y que se reproduzca de forma creíble el desarrollo de la NHL. Aporta novedades notables, aunque si tienes la edición anterior, mejor que pruebes la demo antes de decidirte.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

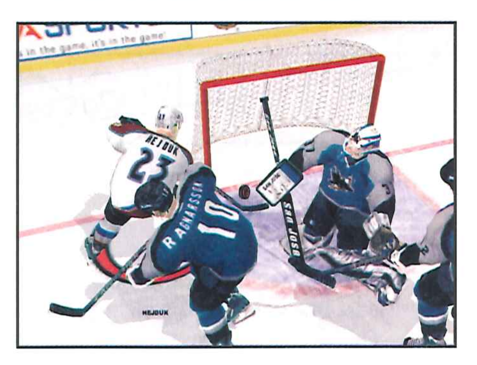
Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 6 · LAN 12 · Internet 12

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

Su calidad es incuestionable y justifica su adquisición, ya sea por expertos o novatos en este deporte.

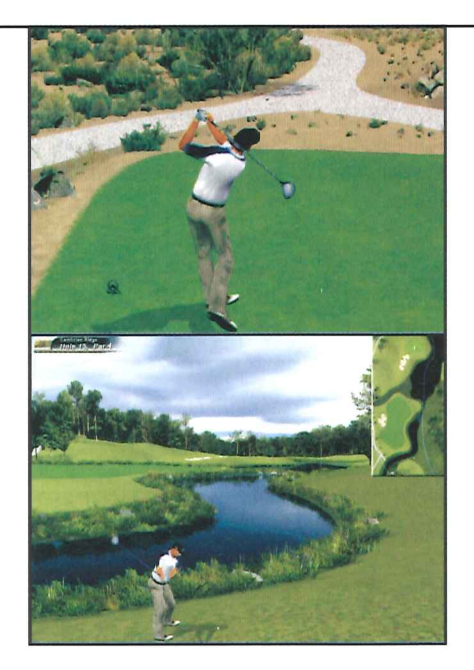
8,5



LINKS 2003

DESARROLLADOR: MICROSOFT
EDITOR: MICROSOFT
PRECIO: 49,99 €

Los cambios del último *Links*, la serie de juegos de golf más veterana, son tan sutiles que sólo los jugadores expertos los percibirán.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 8 · LAN 8 · Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

La serie de golf más veterana pierde comba en su última entrega respecto a la competencia.

7,5

Links siempre fue el programa que ofrecía mejores renderizaciones, con campos de calidad fotográfica y entornos paradisíacos. No ha cambiado mucho, y eso es lo malo. Los movimientos de jugadores y pelota son magníficos pero, ¿y los zooms de detalle? ¿Y las animaciones de público, agua o cielo? ¿Y ese ataque de *pixelitis* aguda cuando la bola queda cerca de pancartas que a lo lejos parecían bonitas?

El swing es casi perfecto. Junto a los clásicos sistemas de dos y tres clics, tenemos el modelo mediante ratón en tiempo real. El juego incluye seis campos muy buenos, aunque también puedes emplear recorridos de otras ediciones tras convertirlos o comprar (*Championship Courses*) hasta 20 campos más.

Puedes ir más allá y usar el diseñador de campos para hacerte tus propios hoyos y hasta crear reglas nuevas. Jugar toda una carrera profesional en solitario o Internet, tomar clases o escuchar consejos de profesionales son algunas de las opciones de este completo simulador.

Pese a sus virtudes, *Links 2003* tendría que haber mejorado más. Hay que reconocer que cuenta con buen sonido, una excelente interfaz, sistemas de juego variados y resulta muy configurable, así que deberíamos darnos por satisfechos. Lo malo es que ya lo hemos visto casi todo antes.

CYCLING MANAGER 2

DESARROLLADOR: CYANIDE
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 29,95 €

Un manager de ciclismo que viene avalado por el gran Óscar Freire, completamente traducido y a un precio asequible. Una vez arrancado, se puede escoger entre carrera simple, historia profesional completa y multijugador en red local o Internet.

Aunque no podamos ver todas las etapas y a veces el lag nos persiga en las partidas on line, *Cycling Manager* 2 se hace respetar por su estable comportamiento, funcionalidad y la diversión que proporciona a largo plazo.



Complementado por decenas de equipos reales e infinidad de kilómetros a recorrer, este juego te puede mantener entretenido durante muchas jornadas. Con el cierre de Dinamic Multimedia y la desaparición de *Eurotour Cycling*, esta saga se ha quedado sin rivales.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 700; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 20 · Internet: 20

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: ✗

Bastante completo en sus opciones y bien presentado. Su nivel estratégico y visual mejoran en esta edición.

6,5

VIRTUAL SKIPPER 2

DESARROLLADOR: DURAN
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 30,00 €

En Duran han hecho lo posible para que controlar las distintas embarcaciones sea asequible sin



por ello convertir su simulador de regatas en un simple arcade. Puedes optar por regatas individuales o campeonatos en los que empiezas con una pequeña embarcación y vas mejorando hasta llegar a los Open 60, los Fórmula 1 del mar.

El modo campeonato se desarrolla sin mayor incidencia hasta que llega la prueba reina: la Copa América. En esos momentos, el juego alcanza un alto grado de interés. Disfrutas de cada instante y no se te permite un segundo de despiste. La cámara libre te permite tener controlados a tus oponentes y las ayudas visuales opcionales resultan útiles.

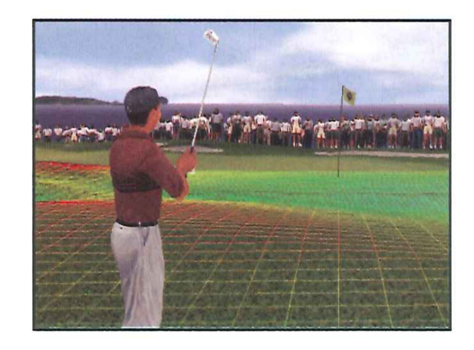


TIGER WOODS PGA TOUR 2002

DESARROLLADOR: HEADGATE STUDIOS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 42,95 €

La primera edición de esta saga en la que todo está en 3D. Además, la atención al detalle ha subido muchos enteros. Las copas de los árboles y banderas se agitan al viento, la hierba parece auténtica y los reflejos del agua son tan convincentes que casi apetece pasar al otro lado del monitor para darse un chapuzón. Además, al dinamismo visual de sus cámaras cabe sumar la libertad absoluta de movimiento.

Una característica notable es que puedes jugar mediante los dos o tres clics de toda la vida o emplear el sistema *TrueSwing*. Una sensación muy reconfortante te embarga en los *drives*, *chips* y *putts*. Incluso en los golpes para sacar la bola de un búnker te sientes cómodo e intuyes en todo momento lo que debes hacer.





FILA WORLD TOUR TENNIS

DESARROLLADOR: HOKUS POKUS
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 32,95 €



En este simulador puedes optar por partidas rápidas, torneos o carrera profesional. Los encuentros pueden ser individuales o de dobles, con hasta cuatro jugadores en un mismo PC. Tienes distintos tipos de superficie en los que el bote y comportamiento de la bola varían y muchas pistas bien ambientadas, aunque el sistema de golpes no es del todo convincente.
Pese a su correcto acabado y su número razonable de opciones, *FILA* no pasa de ser un programa agradable, bien realizado y divertido, pero no revolucionará el género ni hace sombra a *Virtua Tennis*.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 600; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 733; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 4 LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla Voces

Un simulador tenístico más bien limitado pero con virtudes que garantizan un buen puñado de horas de diversión.
6,5

TENNIS MASTERS SERIES 2003

DESARROLLADOR: MICROÏDS
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 34,95 €



La presentación es una magnífica renderización de secuencias tenísticas a cuál más espectacular. Puedes crear de forma espartana tu propio tenista configurando su aspecto y calidad y participar en partidos amistosos simples o dobles, partidos de hasta cuatro usuarios en un mismo PC o red, campeonatos o carrera profesional pasando por cada una de las 10 pistas oficiales del Masters Series.

El punto más interesante es lo que tiene de simulador deportivo más o menos convincente. Las respuestas de los contendientes son inesperadas y sus desplazamientos no desmerecen respecto de un auténtico tenista. Pero el conjunto no termina de cuajar.

En cuanto a los cambios respecto a la anterior entrega, destaca el mejorado sistema de saque, que permite emplear cualquiera de sus cuatro botones de disparo para conseguir golpes secos, curvos, de bote alto y mixtos, y las flechas de dirección para dar efectos y dirigir la pelota.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM
aDeSe TP

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 4 LAN 4 Internet ✗

Idioma Textos de pantalla Voces

Un juego correcto que aporta pocas novedades respecto a la anterior edición, y eso que había bastante que mejorar.
6

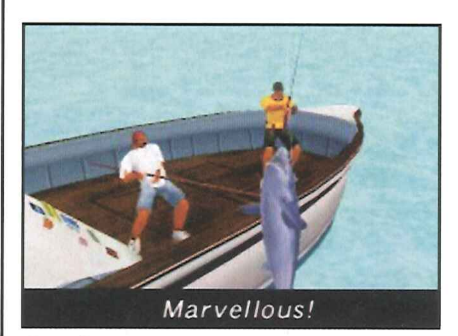


STREET TENNIS

DESARROLLADOR: MINDSCAPE
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 19,95 €

Tenis callejero en cuatro canchas urbanas disponibles. Puedes enfrentarte a las mejores raquetas de la ciudad en partidos muy dinámicos.





SEGA MARINE FISHING

DESARROLLADOR: SEGA
EDITOR: PLANETA DE AGOSTINI
PRECIO: 36 €

Oportuna conversión de un juego de pesca que fue en su día exclusiva Dreamcast. Pese a su buen acabado, exige paciencia y puede resultar algo monótono.
5



BEACH VOLLEYBALL

DESARROLLADOR: MINDSCAPE
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 19,95 €

Un arcade que te enrola en el campeonato del mundo de voleibol playa. Se compite en ocho arenosas superficies repartidas por todo el mundo y participan un total de 58 atletas.

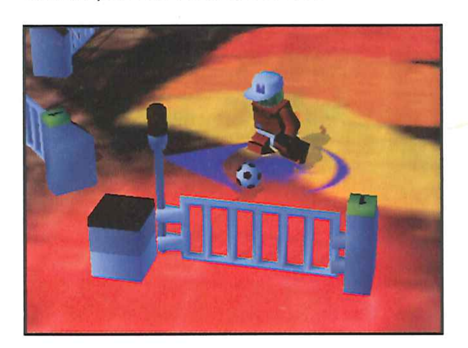
SIN PUNTUAR

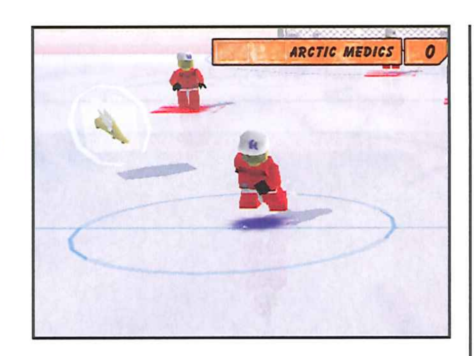


FOOTBALL MANIA

DESARROLLADOR: SILICON DREAMS
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 39,95 €

El menú incluye un buen puñado de opciones, desde partidos inmediatos a amistosos en los que puedes definir algunos parámetros, la Copa Lego o el modo Historia. Allí, tras ganar seis encuentros y el correspondiente del trofeo, éste es robado por Brickster el ladrón. Eso te obliga a seguir su pista por innumerables escenarios jugando partidos por todo el mundo.
Hay más de veinte equipos y campos de juego con temáticas distintas: piratas, obreros o vaqueros que juegan en barcos, obras y ranchos. La ambientación es buena, pero no resulta del todo convincente que el toque Lego se limite a los jugadores, por otra parte muy bien animados.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: ✗

Su buen planteamiento y aceptable realización técnica lo convierten en una brizna de aire fresco para el fútbol virtual. **6**



UEFA CHAMPIONS LEAGUE Season 2001/2002

DESARROLLADOR: SILICON DREAMS
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 48,05 €

Aunque las opciones son amplias y los principales equipos europeos han sido reproducidos con fidelidad, los errores de programación y su precio no lo hacen aconsejable. **5,5**

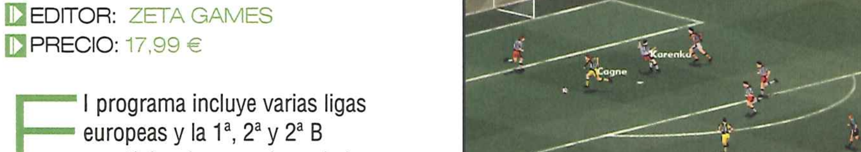


KICK OFF 2002

DESARROLLADOR: ANCO
EDITOR: ACCLAIM
PRECIO: 17,95 €

Para algunos, la vuelta del mejor juego de fútbol jamás editado. Para otros, una sensiblera vuelta a un tipo de juego ya superado. Es uno de esos títulos que no dejan indiferente.





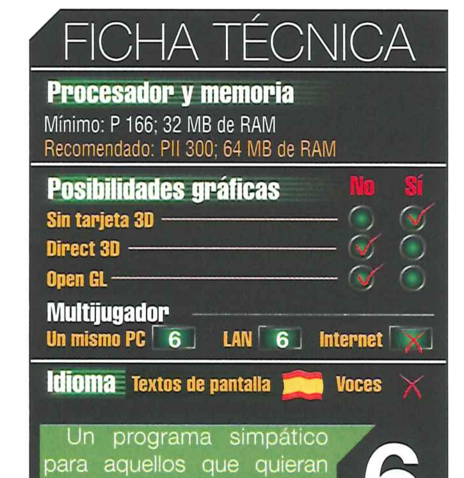
SOCCER MANAGER

DESARROLLADOR: HEART-LINE
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 17,99 €

El programa incluye varias ligas europeas y la 1ª, 2ª y 2ª B españolas. Los nombres de los jugadores no son reales, aunque apenas han sido variados.

Una vez en juego, son muchas las acciones a realizar, desde confeccionar la alineación a explorar el mercado internacional de fichajes o invertir el dinero del club, todo siguiendo las pautas habituales. La mejor virtud de este modesto programa es su accesibilidad, que lo hace apto para aquellos que suelen aburrirse con los juegos de gestión deportiva.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 300; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 6 — LAN: 6 — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: ✗

Un programa simpático para aquellos que quieran iniciarse y encuentren demasiado complicado *PC Fútbol*. **6**



SKI-DOO TEAM RACING

DESARROLLADOR: MINDSCAPE
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 19,95 €

Conducción extrema con motos de nieve. El juego se desarrolla sobre un total de 15 circuitos. En ellos, tienen lugar hasta 16 retos específicos en los que deberás demostrar tu pericia.

SIN PUNTUAR

ROL

EL AÑO GRANDE DEL GÉNERO

Éste tenía que ser el año. El terreno estaba más que abonado para que se diesen las circunstancias idóneas para tener una excelente cosecha. El rol estaba de moda. Todos los demás géneros habían cogido prestados aspectos que proclamaban a los cuatro vientos su inspiración rolera.

Los juegos de rol venden y son populares. Como resultado de esta simple ecuación, las compañías han puesto todo su empeño en crear grandes juegos de rol que han logrado mantenernos ocupados durante todas las estaciones del año.

Decidir qué juego ocupa el lugar de honor en nuestras estanterías ha sido tarea complicada. *Morrowind* y *Neverwinter Nights* merecían haber compartido lo más alto de nuestro podium virtual, pero, como se decía en una famosa película, "sólo puede quedar uno". Así que digamos que *Neverwinter Nights* inclina la balanza de su lado gracias a un estupendo modo multijugador, un editor de ensueño y un estupendo modo Dungeon Master.

El tremendo poder de atracción que generaban estos dos juegos no ha impedido que prestásemos atención a otras propuestas igualmente sugerentes. *Dungeon Siege*, *Freedom Force* y compañía han colapsado y compartido espacio en nuestros sufridos discos duros. Casi todas las variantes de juego se han visto de una manera o de otra cubiertas.

Los roleros de espada fácil e índice inquieto han disfrutado sobremanera con el insólito *Dungeon Siege*, cuya concepción es inversamente proporcional a la diversión que proporciona. Para aquellos otros aficionados de fino paladar y gusto por lo exótico está el controvertido *Freedom Force*. O lo odias, o acabarás creyendo que eres un auténtico superhéroe al más puro estilo Marvel.

Pero terminar, no queremos dejarnos en el tintero a *Gothic*, sorpresa de la temporada, *Grandia II*, el mejor rol nipón para compatibles ni tampoco a *Etherlords*, donde tu colección de cartas tipo *Magic* cobran vida.

Un año de buen y variado rol que seguro que añoraremos en épocas venideras.

TRES MOMENTOS ESTELARES



EL ATERRIZAJE DE NEVERWINTER...

...en nuestros PC acabó siendo uno de esos momentos que se recuerdan siempre. Cuando las expectativas son desproporcionadas y los resultados aún mejores, sólo queda el pasmo. Y el entusiasmo.

EL ROL RANCIO Y CON PEDIGRÍ...



...sobrevive y goza de una saludo espléndida, como se ha encargado de demostrar *Morrowind*. Sin duda, ofrece la mejor experiencia para un solo jugador que ha aparecido en este género en muchos años.



EL MOMENTO DIABLO...

...no podía faltar en estos doce meses de rol de alto copete. Las eternas y poco fructíferas discusiones sobre si los juegos tipo *Diablo* son rol volvieron a aflorar con la llegada del adictivo *Dungeon Siege*.

ANOTHER WAR 140
DIVINE DIVINITY 140
DUNGEON SIEGE 134



ETHERLORDS 138
FREEDOM FORCE 136



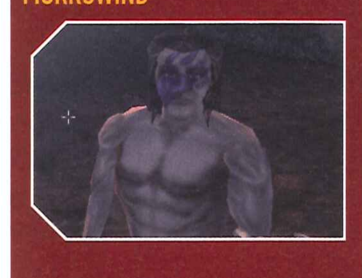
GORASUL:
EL LEGADO DEL DRAGÓN 140
GOTHIC 139



GRANDIA II 139
ICEWIND DALE II 139
KNIGHTS OF THE CROSS 140
MIGHT AND MAGIC IX 138
THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL 140
NEVERWINTER NIGHTS 128



THE ELDER SCROLLS III:
MORROWIND 132





DESARROLLADOR: BIOWARE
EDITOR: INFOGRAMES PRECIO: 59,95 €



NEVERWINTER NIGHTS

Fantasía sin límites



Que un juego despierte grandes expectativas es algo a lo que ya nos hemos acostumbrado. Lo extraño es que, una vez editado, no sólo esté a la altura de lo que esperabas de él, sino que, además, te sorprenda. Y la última creación de BioWare es una sorpresa mayúscula.

Neverwinter Nights incluye en el mismo programa una aventura individual de considerable longitud, un completo soporte multijugador, una herramienta de diseño de niveles y otra para controlar partidas en red. Es algo así como comprar un libro de *dungeon master* (director de juego) para partidas de rol de mesa, pero además se puede jugar inmediatamente sin necesidad de ninguna otra persona. Un solo producto ofrece todo el rol que necesitas, con



▸ Un elfo distinguido nunca se dejaría tentar por una cortesana libidinosa.



▸ Matar un dragón está reservado a personajes curtidos en cientos de batallas.

múltiples opciones de juego y una profundidad que no encontrarás en ningún otro título disponible. Con él, BioWare ha dado un extraordinario salto al vacío asumiendo simultáneamente la tarea de crear una buena aventura, un buen editor, una opción DM adecuada y un soporte multijugador a la altura.

Para empezar, y tras unos cuantos años exprimiendo el Infinity Engine, BioWare ha optado por pasarse a las tres dimensiones y crear una herramienta totalmente nueva. Su nombre es Aurora Engine, y seguro que se hará igual de popular que su hermano. Este nuevo motor gráfico presenta la acción desde una perspectiva exclusivamente isométrica, aunque puedes desplazar la cámara, rotarla e incluso hacer zoom. Además, cuenta con una atmósfera dinámica de luces y sombras. Todo un lujo para nuestra vista.

■ UN MUNDO MÁGICO

El colofón para esta espectacular puesta en escena lo ponen los personajes y demás criaturas que pululan por los Reinos Olvidados. Su integración con el entorno es perfecta y su representación está a la altura de los fantásticos escenarios del juego. Son de agradecer pequeños detalles como la animación de lectura de un pergamino con sortilegio, la representación del descanso del guerrero (recuerda a *EverQuest*) e incluso los requiebros de los personajes ante el envite de un adversario.

De todas formas, no todo iba a ser perfecto. En ocasiones, estos mismos personajes no saben cómo rodear una

> LA REPRESENTACIÓN DE PERSONAJES Y CRIATURAS ESTÁ A LA ALTURA DE LOS ESCENARIOS DEL JUEGO

simple valla o cómo moverse cuando existen obstáculos en su recorrido. Aunque inviertas todos los puntos disponibles en modificaciones de su inteligencia, siguen comportándose de forma tan poco diligente como sospechosa. No produce una buena impresión que nuestro poderoso mago sea capaz de ejecutar correctamente un complicado sortilegio y a los pocos segundos se quede estancado cuando le propones un simple recorrido con obstáculos. Lástima también que la traducción del juego deje bastante que desear, aunque siempre puedes optar por a versión original.

La mecánica del juego se basa en la adaptación de la tan cacareada tercera edición de las reglas de *Dungeons & Dragons*. Muchas de estas normas no se han seguido a rajatabla, sino que se han modificado para que no alteren la jugabilidad del producto final. Los resultados de las ficticias tiradas de

▸ No sé de qué, pero el nombre de este temible gigante me es más que familiar.

dados y la suma de tus bonus y "malus" se presentan en todo momento en pantalla.

La creación y evolución del personaje también se basa en estas normas, con todo lo que ello conlleva cuando hablamos de personajes "multiclase". Para generar suficientes combinaciones, el "mercado" para la creación de personajes cuenta con siete razas y 11 clases diferentes.

El juego incorpora un módulo de campaña que tiene una duración aproximada de 100 horas. Está dividido en cuatro capítulos y un prólogo que a su vez hace las veces de tutorial. El desarrollo de esta campaña se ajusta a lo visto ya en juegos como los de la serie *Baldur's Gate* y compañía. Cada capítulo tiene una misión principal que a su vez va ramificándose en submisiones adicionales.

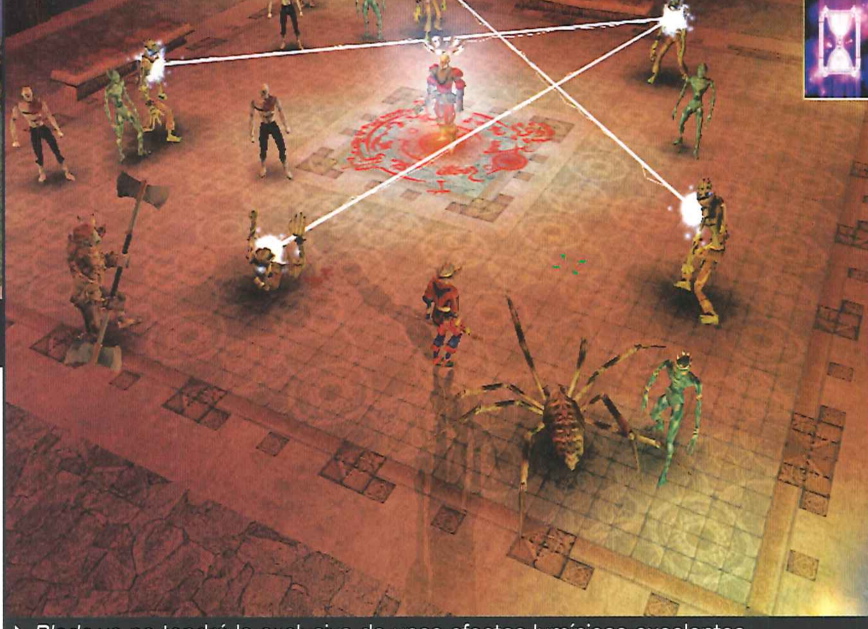
Los roleros curtidos disfrutarán mucho con estas opciones adicionales, mucho más que simples complementos a la campaña principal. En concreto, ha despertado expectación la posibilidad de dirigir partidas en tiempo real, un auténtico regalo para los master de salón que quieran pasarse del carbón de los lápices al cobre de la conexión. Para mí, esta opción es el verdadero núcleo duro del juego. Aún presenta problemas, en



▸ Un único rayo bien dirigido puede resultar devastador.

▸ La perspectiva es isométrica, pero puedes desplazar la cámara, rotarla y hacer zoom.


Estos zombis no saben desde dónde les llueven las flechas. Algo falla en su IA.


Blade ya no tendrá la exclusiva de unos efectos lumínicos excelentes.

especial en lo que tiene que ver con el control de las criaturas, los errores en la adjudicación de experiencia y los problemas de estabilidad del servidor, pero confiamos que éstos se resuelvan con futuros parches.

Lo peor con diferencia de esta aventura es la forma de incentivar con objetos tu avance. Como si se tratase de un *Diablo* cualquiera, te ves obligado a revisar constantemente los numerosos barriles, cajas, cuerpos, etc. Resulta un proceso repetitivo y extenuante que puede hacer que el juego caiga en fases de cierta monotonía. Quizá esto te lleve a que a mediados de la aventura dejes habitaciones enteras sin registrar, con los problemas que esto puede acarrearte. Tal vez esta aventura individual no convenza del todo a los jugadores más "duros", aunque seguro que encontrarán pronto algo en la Red que les satisfaga completamente (¿se atreverá alguien con algo de Tolkien?).

Los efectos de partículas generan un espectáculo visual extraordinario.

JUEGA CÓMODO

Sin duda, el mejor apartado de todo el juego es el diseño de su interfaz. Si la de *Diablo* ya te parecía un himno a la intuición, tienes que ver la de *Neverwinter Nights*. Podemos asegurarte que nunca antes se pudieron hacer tantas cosas de forma tan sencilla. Es posible observar reminiscencias a *Los Sims*, al propio *Diablo* e incluso a la saga *Baldur's Gate*, y justamente es esta fusión de conceptos la que crea un entorno realmente único, rico en



Ejemplo de lo que no debe hacer un mago: dejarse rodear.
Los menús tienen un aspecto bastante familiar.



Definir esta situación como complicada es quedarse bastante corto.



Manejamos un solo personaje al que se le pueden ir uniendo diferentes seguidores.

posibilidades y, sobre todo, de funcionamiento sumamente intuitivo.

Tanto si te sientes más cómodo presionando cientos de teclas rápidas como si sólo quieres usar el ratón, encontrarás una parte de la interfaz que va a dar respuesta a tus necesidades. Y lo mejor es que esta sencillez se extiende a las otras aplicaciones del juego, como las herramientas de edición y el cliente para dirigir partidas multijugador.

INTERNET, LA ÚLTIMA FRONTERA

En BioWare se han dado cuenta que la auténtica experiencia de juego de rol se genera en las partidas a varias manos. Por ello han potenciado el apartado multijugador hasta eclipsar por completo a la fantástica aventura individual.

El juego trae su propia herramienta de búsqueda de partidas potenciada por el servidor de juegos GameSpy. Una vez dentro, debes buscar el tipo de partida que más se adecue a tus gustos. Puedes jugar en servidores dedicados a partidas más orientadas a la acción, partidas de lucha entre jugadores (arenas), partidas con más predominio del factor rol, etc. Las variantes son numerosas, tanto como la comunidad de jugadores que ya se ha creado.

OFRECE TODO EL ROL QUE NECESITAS, CON MÚLTIPLES OPCIONES DE JUEGO Y UNA PROFUNDIDAD INUSITADA

Lo más satisfactorio es dar con una partida dirigida por un dungeon master competente. Si además el módulo elegido es lo suficientemente largo e interesante, la diferencia que existía entre las partidas "de mesa" y las informatizadas desaparece a golpe de ratón.

Últimamente, los aficionados al rol no podemos quejarnos. En unos meses han aparecido dos pesos pesados del género. De ellos, *Neverwinter Nights* destaca sobre *Morrowind* sobre todo por las posibilidades adyacentes al producto, que le auguran una instancia casi impertérrita en cientos de discos duros de todo el mundo.



Se han incorporado los nuevos hechizos de las últimas reglas *D&D*.



Siempre te puedes ver sorprendido por la irrupción de nuevos enemigos.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador

Un mismo PC ✗ — LAN 64 — Internet 64

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

VEREDICTO

Neverwinter Nights es mucho más que un juego de rol al uso. Hay que valorarlo como una completa y muy pulida herramienta de entretenimiento que hará las delicias de cualquiera que sienta interés por el género. Como tal, alcanza cotas que ningún otro título ha planteado siquiera.

9

DESARROLLADOR: BETHESDA SOFTWORKS
EDITOR: UBI SOFT PRECIO: 42,04 €



The Elder Scrolls III MORROWIND

Libertad absoluta

Uno de los juegos más ambiciosos que han desfilado por nuestros monitores. El anterior episodio de la saga *The Elder Scrolls* ya prometía grandes cosas, pero es ahora cuando todo ese potencial se ha concretado en un juego de rol sin apenas precedentes.

Las modas son pasajeras. Muchas son las compañías que se suelen apuntar a la moda de turno lanzando juegos del género en cuestión sólo porque un estudio de mercado así lo aconseja. Actualmente, son los juegos de rol los que acaparan la mayoría de las portadas, pero hubo un tiempo en que esto no fue así ni mucho menos.

Hace más de un lustro, el rol era un género poco menos que proscrito. Apenas aparecían juegos, pero los que lo hacían solían contar con el beneplácito de unos seguidores complacientes. Uno de esos juegos pioneros fue *The Elder Scrolls: Daggerfall*. Cuando recordamos las muchísimas horas que dedicamos a este título y las sensaciones que experimentamos con él, nos embarga la angustiosa certeza que desde entonces ningún juego ha llegado a cautivarnos como él.

ROL, ROL Y ROL

Ahora, cinco años después, aparece *Morrorwind*, continuación de aquel espléndido juego. El listón de su antecesor está colocado altísimo, máxime tras cinco años de idealización subjetiva del original. Las esperanzas puestas en *Morrowind* son extraordinarias, y nuestro nivel de exigencia ha ido parejo a dichas esperanzas. Pues bien, después de muchas horas deambulando por *Morrorwind*, dejándonos absorber por el extraño encanto que emana el juego, comprendemos que estamos ante un título llamado a ser referente indiscutible del género. Es un clásico de nuevo cuño que dentro de unos años recordaremos embelesados.

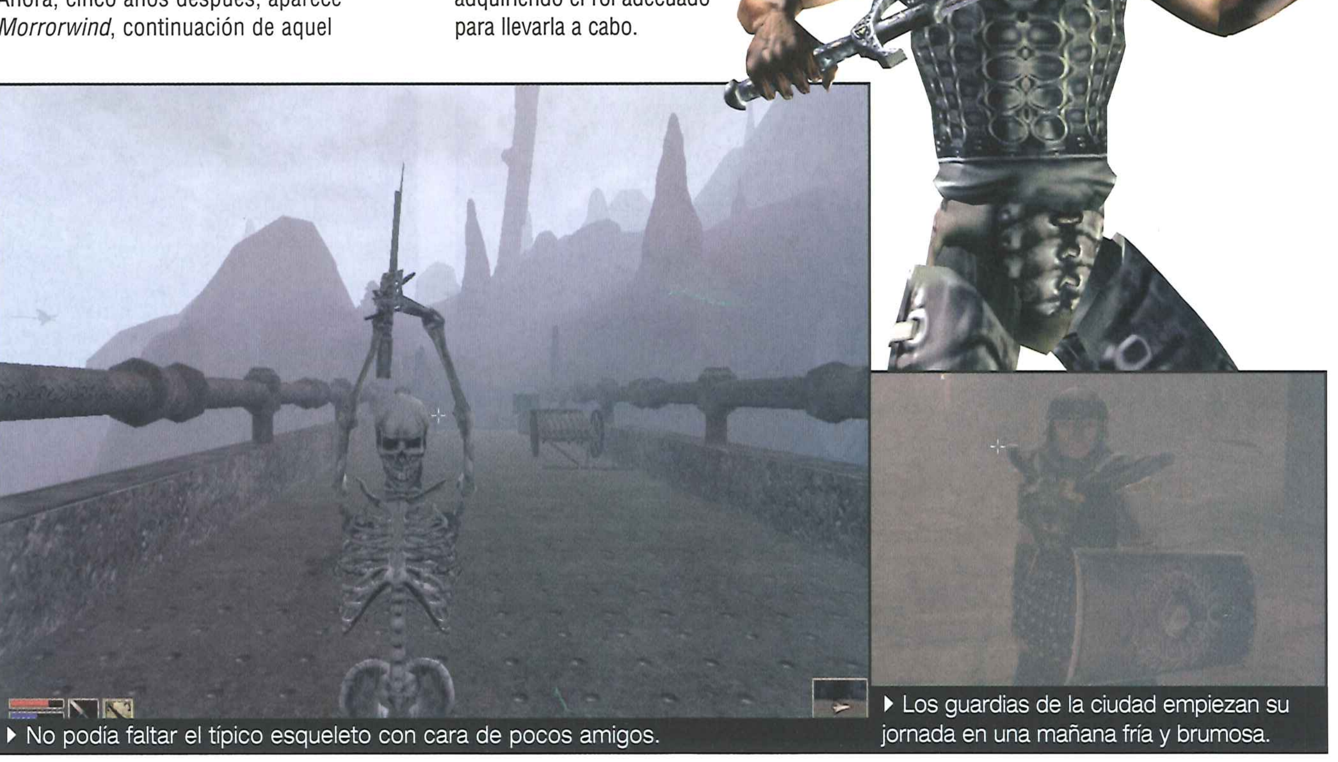
Morrowind es uno de los acercamientos más rigurosos a las partidas de rol convencional de mesa. No existe ningún camino prefijado y el jugador dispone de total libertad de acción durante la aventura. Podemos encauzar nuestra aventura como nosotros queramos, adquiriendo el rol adecuado para llevarla a cabo.



Estos insectos enormes son el medio de transporte más utilizado en Morrorwind.

Existe también una línea argumental principal para aquellos que quieran seguirla. La historia se va adecuando a nuestro personaje según avanzamos, algo que deja en evidencia a aquellos desarrolladores que justifican la inclusión de personajes predeterminados por, según dicen, “necesidades argumentales”. Las misiones se van concatenando con total naturalidad una tras otra sin agobiar en ningún momento al jugador.

La perspectiva de juego puede ser en tercera persona o con visión subjetiva. El sistema de control del personaje es bastante cómodo, similar al de cualquier juego de acción en primera persona



No podía faltar el típico esqueleto con cara de pocos amigos.

Los guardias de la ciudad empiezan su jornada en una mañana fría y brumosa.



▸ Es muy grande y muy feo, pero bastan un par de bolas de fuego para acabar con él.



▸ Amanece en Morrowind. Nuestro hechicero está listo para continuar su camino.

convencional. Los menús de personaje, inventario, mapas, etc. son rápidamente accesibles: basta con pulsar el botón derecho del ratón para tener todo a tu alcance. Todas las acciones pueden llevarse a cabo de manera muy intuitiva; ningún jugador encontrará dificultad en este punto.

Los combates son en tiempo real. Puede ser uno de los pocos puntos débiles de todo el juego, pero es fácilmente perdonable. Las estrategias que puedes escoger una vez metido en combate son más bien escasas y las opciones para ganar combates desequilibrados pocas veces funcionan.

En *Morrowind* existe una cantidad enorme de personajes no jugadores (PNJ). Puedes interactuar con ellos de múltiples maneras. Las conversaciones han sido resueltas con la inclusión de palabras en hipertexto y con la posibilidad de actuar directamente sobre la inclinación a colaborar contigo del personaje.

■ ESPLENDOR GRÁFICO

Los gráficos no suelen ser decisivos para el éxito de un juego de rol, o al menos eso es lo que solemos decir los aficionados.

> EL JUEGO SUPONE UNO DE LOS ACERCAMIENTOS MÁS RIGUROSOS AL ROL CONVENCIONAL DE MESA

Pero cuando el espectáculo visual que se nos propone está a la altura de lo visto en *Morrowind*, es necesario reconocer que no sería lo mismo sin este grado de excelsitud gráfica. Hasta la fecha es el juego de rol con mejor aspecto que ha pasado por nuestros compatibles.

Pocas son las causas que han alejado este gran juego de la perfección. Pero su defecto más grave es que los textos del juego no han sido traducidos al castellano. *Morrowind* basa toda su fuerza en la inmersión que logra por parte del usuario

TRUCOS

Pulsa º (al lado del 1) para mostrar la consola e introducir los siguientes trucos que te ofrecemos:

ToggleAI	Desactiva la Inteligencia artificial
ToggleFogOfWar	Desactiva la niebla de guerra
ToggleGodMode	Activa el modo Dios
FillJournal	Añade todas las entradas de tu diario
FillMap	Muestra todas las ciudades del mapa

y ésta nunca será completa si no entiendes perfectamente lo que está pasando a tu alrededor.



▸ Los habitantes de las ciudades te van proponiendo interesantes búsquedas.



DESARROLLADOR: GAS POWERED GAMES
EDITOR: MICROSOFT PRECIO: 49,99 €



DUNGEON SIEGE

Espada y brujería

El trono de Diablo corre peligro. Parece que entre las hordas de imitadores por fin ha surgido un duro pretendiente que amenaza su indiscutible supremacía. A partir de ahora, los diabólicos a un lado y los seguidores del nuevo culto del calabozo a otro.

Desde que *Diablo* destapó la caja de Pandora con lo que algunos llaman "rol de acción" y otros, simplemente, machaconería ratonil, no han dejado de surgir títulos que han intentado subirse al carro. Ahora, por fin, *Dungeon Siege* puede poner fin a este largo periodo de dictadura diabólica.

Las innovaciones respecto al juego de Blizzard saltan a la vista. Estamos en un entorno 3D en el que la movilidad de la cámara es prácticamente absoluta: alcanza los 360º y permite varios niveles de zoom e inclinación. Además, el motor empleado hace posible una física más exacta y que no haya periodos de carga entre las diferentes zonas del mapa. Los efectos de iluminación y las sombras de los personajes son otra prueba de exuberancia técnica.

CUANTOS MÁS SEAMOS...

La radiante aportación de *Dungeon Siege* respecto a *Diablo II* es que permite controlar un grupo de hasta ocho personajes, todos ellos con sus particularidades. ¿Cómo controlar a tanto aventurero en pleno combate sin dislocarse la muñeca? Aunque parezca mentira, es sencillo. Con un simple clic o una simple tecla, puedes acceder a todas las posibilidades de configuración. Para empezar, puedes elegir la formación que desees entre un total de seis. Además, si tienes algún miembro enclenque, puedes hacer que otros le protejan. Asimismo, puedes configurar la actitud táctica de tu equipo, ya sea individual o colectivamente. Del mismo modo, puedes asignar al teclado numérico varias combinaciones de ataque. ¿Que quieres que Fulano pegue con el hacha mientras Mengano y Zutano tiran con el arco? Pues le asignas la tecla 1. ¿Que prefieres que Fulano utilice la magia, Zutano el arco y Mengano vaya curando? Pues le asignas la 2. Hay tantas configuraciones posibles como números del 1 al 10.

Teniendo en cuenta la formación, la actitud táctica y la configuración de combate, quizá tus muchachos peleen y ganen sin que tengas que apretar un solo botón. De todas formas, puedes dirigir los ataques de una o varias de tus unidades con un clic del ratón o hacer que repongan sus puntos de vida o de magia pulsando una tecla. Por si fuera poco, es posible activar la pausa para asignar las órdenes en "tiempo muerto". Evidentemente, en esta maravilla de interfaz todas las teclas de acceso rápido son configurables.

ESOS MUNDOS DE DIOS

En la jugabilidad es donde *Dungeon Siege* se aventura por caminos más trillados. El entorno fantástico que propone podría pertenecer a cualquier otro juego de espadas y brujería. Encarnas a un joven granjero que ve cómo la región es asolada por los belicosos Krugg y jura vengarse. Evidentemente, los Krugg esconden algo mucho más siniestro detrás y nuestro aguerrido guerrero acabará convertido en héroe casi sin quererlo.

Con todo, el viaje del protagonista es también un viaje iniciático que le lleva a madurar como persona. Y es que otro de los excelentes detalles de este juego es que el desarrollo del personaje, aunque sigue contando con esos niveles de los que nunca se desprenderá el rol, viene determinado pura y exclusivamente por sus acciones. Si realizas más sortilegios, te especializarás en



Un hombre, una mujer y su animalito de compañía.

Un grupo de guerreros se enfrenta al típico dragón de final de nivel.

Nieve, niebla y unas cuantas sorpresas esperando tras el próximo árbol.

TRUCOS

Pulsa **Enter** e introduce cualquiera de estos códigos. Para desactivar cualquier truco sólo tienes que hacer lo mismo pero sustituyendo "+" por "-".

+zool	Invencibilidad
+chunky	Despedazar a los enemigos
+superchunky	Despedazar más a los enemigos
+drdeath	Causar daño máximo
+shootall	Atacar de forma automática
+sixdemonbag	Obtener seis hechizos invocar criaturas
+loefervision	Eliminar el velo
+xrayvision	Suprimir las texturas
+minjooky	Personaje muy pequeño
+maxjooky	Personaje muy grande
+checksinthemail	Obtener 999.999 de oro
+sniper	Atacar a larga distancia
+mouse	Activar el ratón
+faertehbadgar	Cuatro anillos, capa, botas y más prendas
+potionaholic	Obtener tres unidades de super-maná y super-salud

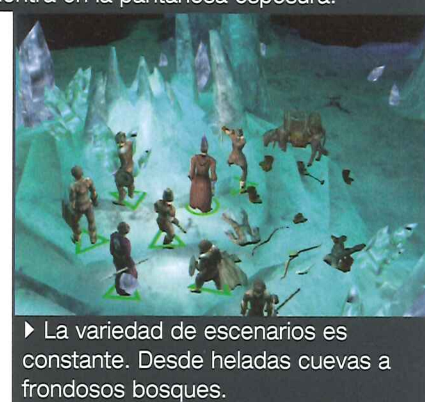
magia; si lo tuyo es lanzar flechas, te apellidarás arquero, y si prefieres ir atizando a la gente con garrotes, mejorarás tu habilidad cuerpo a cuerpo.

La inteligencia artificial de los enemigos no es que sea un prodigio. La mayoría se rigen por parámetros de proximidad, de forma que, aunque tú los veas, sólo se abalanzan sobre ti en cuanto les atacas o entras en su "zona de acción". Esto provoca situaciones tan incongruentes como que a veces te ataquen de uno en uno o que, estando sólo a unos pasos de ti, un monstruo dé media vuelta y se aleje simplemente porque ha sobrepasado "su radio de acción". No por ello el sistema carece de ciertos méritos. Por ejemplo, algunos bichejos con capacidad de atacar a distancia se retiran en cuanto te acercas a ellos para seguir atacándote desde una distancia prudencial. A pesar de sus defectos, *Dungeon Siege* supone un innegable paso adelante en el rol de acción. Es el primer asalto al trono de *Diablo* con un poco de consistencia.



Un grupo de aguerridos guerreros se adentra en la pantanosa espesura.

LA INTERFAZ DE DUNGEON SIEGE TE PERMITE ACCEDER FÁCILMENTE A TODAS LAS OPCIONES



La variedad de escenarios es constante. Desde heladas cuevas a frondosos bosques.



Un monstruo con la curiosa habilidad de conversar consigo mismo.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria — aDeSe +16

Mínimo: PII 333; 128 MB de RAM

Recomendado: PIII 800; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador: Un mismo PC ✗ — LAN 8 — Internet 8

Idioma: Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

A pesar de sus imperfecciones gráficas, *Dungeon Siege* supone un gran salto adelante en los juegos de rol descafeinado. Tal vez no logre convencer a los fanáticos de Diablo, pero está claro que aporta buenas ideas a un género que lleva mucho tiempo estancado.

8,5

DESARROLLADOR: IRRATIONAL GAMES
EDITOR: ELECTRONIC ARTS PRECIO: 42,00 €



FREEDOM FORCE

La imaginación al poder

La beta inicial de este juego presentaba serios problemas que hacían dudar de su futuro. Por fortuna, la versión final no tardó en llegar a la redacción. Y con ella, la solución a esa carrera contra el reloj para asegurarse un lugar entre los grandes.



Psicodelia años 70. O el viaje lisérgico de un robot en busca del enemigo.

Esta curiosa mezcla de rol, acción y estrategia parte de un guión por lo menos curioso. El aburrido emperador de una galaxia más que lejana quiere conquistar la Tierra. Para ello, envía a nuestro planeta una docena de cápsulas capaces de convertir a hombres de a pie en superhéroes o villanos. Piensa el tenaz emperador que esta argucia será suficiente incentivo para que los terrícolas, una especie capaz de crear bombas de destrucción masiva, se aniquilen entre ellos y dejen este maltratado planeta listo para ser colonizado por su buena corte de marcianos violetas. Se equivoca. Porque las cápsulas cayeron en Estados Unidos, paraíso incorrupto de bondad absoluta. Y en Norteamérica, el Mal nunca puede triunfar.

Así de ingenua resulta la propuesta del juego. Pero ese punto de partida va evolucionando a medida que superas cada una de las 24 misiones. Y lo hace de una forma magistral. La sensación de estar presenciando una historia con sentido, de formar parte de un grupo de superhéroes que a la vez son amigos, es algo que no se daba en el PC desde la aparición de *Giants*.

CON MALLAS Y LEOTARDOS

Quizás el aspecto visual no colme las expectativas de esos puristas que enarbolan el fotorrealismo a todas horas. Pero los detalles necesarios en esos títulos que aspiran a ser ventanas de realidad, son aquí del todo prescindibles. Este juego ofrece ventanas con vistas a las mejores páginas del cómic, irreales, pero no por ello menos trabajadas. El nivel de zoom de la cámara que sigue la acción es fabuloso, aunque el complicado manejo de la misma cause más de un problema en muchas de las batallas.

En los combates debes tener muy en cuenta las capacidades específicas de los héroes. Cada uno tiene sus habilidades, fuerza bruta, disparo a larga distancia y nivel de discreción. De hecho, los objetivos deben superarse aprovechando las virtudes de cada uno de ellos. En este campo, *Freedom Force* deja poco margen de maniobra, ya que las alternativas para vencer son menores de las que uno podría pensar.

Sí son importantes las rutas de ataque, ya que te permiten pasar desapercibido entre un puñado de matones si vas por encima de los rascacielos o te evitan encuentros con inmensas arañas tóxicas si cavas túneles en medio de un desierto. Eso sí, conviene ir con cuidado. Aunque la inteligencia artificial del juego no sea revolucionaria, los enemigos tienen ojos y oídos e incluso pueden mover el cuello.



Destrozar edificios no reporta ventajas, pero sí alguna satisfacción personal.



La variedad de escenarios es otro punto a favor del juego. ¿Y van...?



▸ Mejor acabar con la araña antes de que vengan más.

▸ Un par de rayos y ya estamos en el suelo noqueados.

OFRECE VENTANAS A LAS MEJORES PÁGINAS DEL CÓMIC, IRREALES, PERO NO POR ELLO MENOS TRABAJADAS

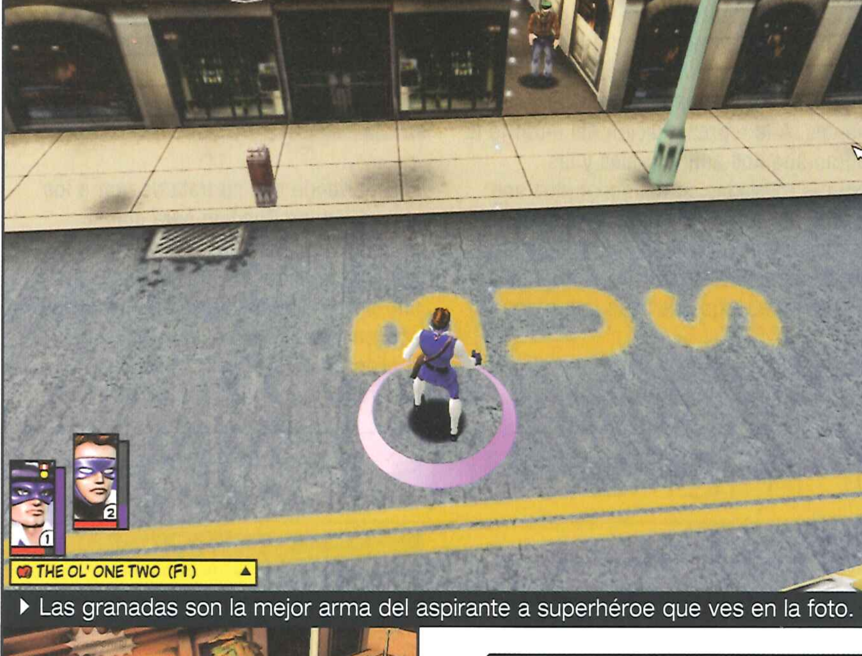
Así que no esperes pasar inadvertido siempre que sobrevueles la zona de peligro ni creas que van a esperar por los siglos de los siglos a que salgas de debajo de la tierra.

Lástima que el Capitán Minuteman y los suyos no hayan logrado superar indemnes algunas batallas técnicas. Por ejemplo, el sistema de control del grupo de personajes es mejorable. Resulta complicado cuando cuentas con más de tres héroes en una misión, aunque, por fortuna, eso ocurre en contadas ocasiones. Otro punto negro es que finalmente no ha sido traducido. De todas formas, lo que puede restarle más enteros al juego entre el gran público es su dificultad extrema. Supone un reto a la medida de jugadores curtidos, una desesperante prueba de tenacidad y paciencia. No es comida rápida. Dedícale una tarde entera y posiblemente acabes pasando el resto de la semana enganchado a él. Dedícale sólo media hora y la desinstalación será instantánea.

LA INEVITABLE CRIPTONITA

Con el paso del tiempo, las páginas de seguidores no han dejado de multiplicarse. Utilizando la herramienta de diseño de superhéroes que incluye el juego, ya es posible descargar a Spiderman, Superman, Batman y cualquier héroe que se precie. Con ellos, puedes participar en partidas multijugador que, pese a su aceptación, carecen del interés de la trama del modo individual. Sin un objetivo por el que luchar, esas partidas suponen un aburrido intercambio de golpes con un encanto limitado al interés de ver a dos de tus personajes favoritos luchando entre sí.

Al igual que le sucedía a *Giants*, la obra maestra de Planet Moon, *Freedom Force* vive de una experiencia para un solo jugador inolvidable. Ambos son capítulos ejemplares de la historia reciente de los videojuegos, banderas con las que reivindicar la grandeza de una plataforma que pese a quien pese, sigue aquí, ofreciendo tantos juegos buenos como el que más. Conviene no olvidarlo.



▸ Las granadas son la mejor arma del aspirante a superhéroe que ves en la foto.



▸ Los efectos visuales no desentonan con la estética general.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM

Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

aDeSe TP

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC ✗ — LAN 4 — Internet 4

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

VEREDICTO

Obligado para cualquier amante de los cómics y muy recomendable para todos los demás. Una pequeña joya a la que debería prestarse toda la atención posible. La primera obra de Irrational Games supone un soplo de aire fresco que devolverá la ilusión a quienes creían haberlo visto todo.

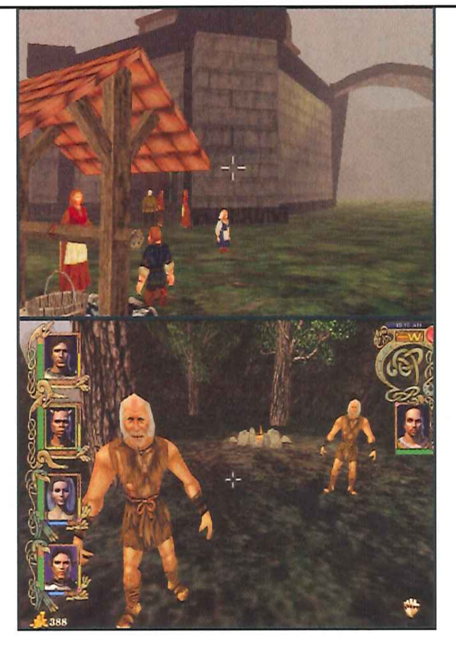
8,5



MIGHT & MAGIC IX

- DESARROLLADOR: NW COMPUTING
- EDITOR: VIRGIN PLAY
- PRECIO: 44,00 €

Cinco millones de copias vendidas son palabras mayores. Para New World Computing suponen un auténtico filón que no deja de explotar.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

Un juego pensado para gustar pero sin llegar a entusiasmar. Buenos gráficos, pero concepto descafeinado.

7,5

Por fin un *Might & Magic* completamente en 3D. Para ello, se ha utilizado una versión modificada del prestigioso motor LithTech. El resultado final es aceptable, aunque ni mucho menos para tirar cohetes. A la representación del entorno le sobran ángulos antinaturales y las texturas utilizadas en los decorados son de muy baja calidad. Por su parte, los efectos de los hechizos y los producidos por las fuentes de iluminación están a la altura de los juegos de hace uno o dos años.

La aventura arranca entre incertidumbres. Según avanzas, vas descubriendo que se trata de unir a los seis clanes de Chedian para que se enfrenten unidos a la amenaza de las hordas de Beldonian. Tienes que visitar uno por uno a los jefes de estos clanes y convencerles de la conveniencia de sellar la alianza. En la práctica, eso supone hacerte cargo de una serie de misiones que constituyen el hilo principal del juego y resultan imprescindibles para seguir avanzando.

El diseño del juego y la forma en que progresan los personajes son muy similares a las anteriores entregas. Los cambios que afectan a la jugabilidad se notan sobre todo en que se ha reducido algo el grado de libertad y la dificultad.

En definitiva, acaba resultando entretenido y competente. Pero poco más.

ETHERLORDS

- DESARROLLADOR: NIVAL INTERACTIVE
- EDITOR: ZETA GAMES
- PRECIO: 29,95 €

La receta parece infalible: ingredientes de un título de éxito y la fórmula de un juego de cartas coleccionables.

Etherlords es una mezcla de *Heroes of Might & Magic* y el sistema de combate del juego de cartas coleccionables *Magic: The Gathering*. Para completar la fórmula, los chicos de Nival han ideado una representación visual de los combates que hace posible contemplar las batallas que antes sólo podías imaginar. Al mando de un grupito de héroes, deberás avanzar por un mundo fantástico y enfrentarte a los enemigos en singulares duelos de cartas y runas.

En términos generales *Etherlords* es un producto notable. Puede que al principio cueste un poco hacerse con él, pero bastan unas pocas horas para que se ponga de manifiesto su principal virtud: es adictivo como pocos.

TRUCOS

Durante el juego pulsa º para acceder a la consola. Teclea **EtherRevelation** (la E y la R en mayúsculas) y pulsa **Enter**. Ya sólo tienes que acceder a la consola y teclear los códigos que reproducimos a continuación. Éstos varían según el modo de juego, así que asegúrate de los que necesitas en cada caso.

COMBATE
win
Ganar la batalla
view_hand
Revelar la mano del enemigo
view army
Información de tus huestes
view hand
Información de tu mano
view players
Información de los contendientes
view spells
Ver la lista de las magias y las criaturas
change health X
Fijar la salud del héroe (X = la cantidad)
change mana X
Fijar el maná del héroe (X = la cantidad)
change links X
Fijar los enlaces de maná (X = la cantidad)
change enemy X
Fijar la salud del enemigo (X = la cantidad)



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 550; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 2 LAN 8 Internet 8

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

Un inteligente cruce de ideas. Su mecánica sólida y muy adictiva compensa las pequeñas imperfecciones.

7,5

AVENTURA
open_fog
Eliminar el velo de guerra
hide_fog
Activar el velo de guerra
win
Ganar la misión
player
Obtener la información del jugador
give all
Obtener 15 unidades de cada recurso
view resources
Ver los recursos disponibles

GOTHIC

DESARROLLADOR: PIRANHA BYTES
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 30,00 €

Aunque no respete las convenciones más arraigadas del género, justo es reconocer que este juego de rol activo y aventurero es muy divertido.

En *Gothic* cuentas con una relativa libertad a la hora de realizar las misiones, de aliarte con los personajes no jugadores y de llegar a uno u otro final. Además, las acciones de los personajes responden tanto a sus pautas de personalidad como a tu actitud con ellos. El combate es tal vez la parte más débil del juego, aunque el espectáculo visual es considerable.

TRUCOS

Durante el juego pulsa la tecla S y aparecerá un menú. Escribe **Marvin** y cierra el menú volviendo a pulsar otra vez **S.** Ahora ya puedes introducir los trucos que quieras en la consola (**F2**).

[F3]	Jugar en modo ventanas
[F4]	Modo normal
[F5]	Cámara inmóvil
[F6]	Cámara móvil
[F7]	Ir de una sección del juego a otra
[F8]	Actualizar el maná y la salud
cheat god	Invulnerabilidad
harpie	Arpía

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 400; 128 MB de RAM
Recomendado: PII 400; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: inglés.

Uno de los escasos juegos de rol "activo" que ha convencido a los defensores más puristas del género. **8**

GRANDIA II

DESARROLLADOR: GAME ARTS
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 42,04 €

Grandia II recrea la enésima disputa entre el bien y el mal. Tú participas en ella como conductor de un grupo de héroes de fantasía con genuino sabor japonés. Como en otros juegos análogos (la serie *Final Fantasy,* por ejemplo), empiezas manejando a un solo personaje y, durante el transcurso de la aventura, se van añadiendo más hasta llegar a un máximo de cuatro. La historia es densa y se va desgranando a medida que los personajes se enzarzan en largas peroratas e imprescindibles fases de exploración.

Es una conversión de consola de una pulcritud indiscutible, ya que viene aderezado con una mejora gráfica evidente. El único punto negro en la representación de los combates es la ejecución de algunos hechizos.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe TP)
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: inglés.

Un juego directo que atrae por sus personajes, por su sistema de combate y por su genuino sabor nipón. **7**

ICEWIND DALE II

DESARROLLADOR: BLACK ISLE STUDIOS
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 39,95 €

Un diseño explotado hasta la saciedad, con nuestro grupito de héroes, sus sucesivas aventuras y sus búsquedas secundarias. Todo ello muy bien estructurado y muy bien diseñado, pero tremendamente predecible. Las misiones se suceden con coherencia pero, para un jugador experimentado, esta coherencia acaba convirtiéndose en monotonía al cabo de unas horas deambulando por los inevitables Reinos Olvidados. Un más de lo mismo recomendable sólo para nostálgicos del motor Infinity.

TRUCOS

Entra en el menú de configuración del juego y activa la opción de consola de trucos. En el juego, pulsa **Control** + **Tab.** y se abrirá la consola. Introduce los códigos:

ctrlaltdelete:hans()	Traslada al grupo adonde señale el ratón
ctrlaltdelete:midas()	Obtener 500 monedas de oro
ctrlaltdelete:explorearea()	Ver el mapa completo del área
ctrlaltdelete:setcurrentxp(<x>)	Altera los puntos de experiencia (sustituye x por la cantidad que quieras)
ctrlaltdelete:setchapter(<0-6>)	Ir al capítulo que indiques (0 al 6)
ctrlaltdelete:createitem("<x>",<x>)	Conseguir un objeto (sustituye la primera x por el objeto y la segunda por la cantidad)
ctrlaltdelete:addspell("<x>")	Conseguir hechizo (x = hechizo)

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 350; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: 6 Internet: 6

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

El retorno del motor Infinity a estas alturas sólo sirve para confirmar que el tiempo no pasa en balde. **6**



GORASUL: El legado del dragón

DESARROLLADOR: SILVER STYLE / JOWOOD
EDITOR: ZETA GAMES
PRECIO: 17,95 €



Hace años que a *Baldur's Gate* no dejan de nacerle hijos más o menos bastardos. Lógico, ya que hablamos del juego que mejor encarna una forma determinada de entender el rol virtual.

Una pena que la realización de este *Gorasul* no esté a la altura del cúmulo de buenas ideas en que se sustenta su armazón. Aun así, se deja jugar con facilidad y resulta un buen entretenimiento para ratos muertos. La época romántica en la que a los jugadores de rol no les importaban los gráficos ha pasado. Ahora se exige el mismo nivel que en los demás géneros.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español

Una buena opción para recién llegados al mundo del rol, aunque lastrada por su pobre realización técnica.

6



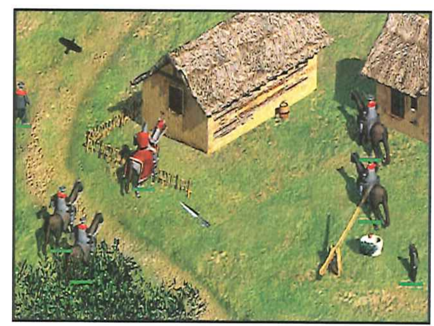


ANOTHER WAR

DESARROLLADOR: MIRAGE INT.
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 29,95 €

Juego ambientado en la Segunda Guerra Mundial tan lleno de buenas intenciones como de despropósitos. Es difícil pasar por alto su repetitiva mecánica y sus aburridos diálogos.

4



KNIGHTS OF THE CROSS

DESARROLLADOR: FREEMIND SOFT.
EDITOR: VIRGIN PLAY
PRECIO: 29,95 €

Un juego con altas dosis de estrategia. Recrea los enfrentamientos del siglo XV entre caballeros de origen polaco y los cruzados alemanes.



DIVINE DIVINITY

DESARROLLADOR: LARIAN STUDIOS
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 49,95 €



Larian Studios se sube al carro del rol más edulcorado y presenta un juego que cumple con los arquetipos establecidos por el primer *Diablo*, olvidándose de uno de sus pilares: el apartado multijugador. Tu misión es manejar al típico héroe solitario enfrentado a incontables hordas de enemigos en frenéticas contiendas multitudinarias. Con estos combates vas acumulando experiencia, lo que te permite aumentar tu nivel y agregar nuevas posibilidades y poderes al personaje.

La falta de una IA adecuada, unos movimientos mediocres, un inventario parco en detalles y poco manejable, un aspecto anticuado y fallos gráficos y de rendimiento son sus mayores defectos. Entre sus virtudes, cabe reseñar que el juego entretiene en su justa medida y presenta aspectos reseñables en su acabado final. Los hechizos son bastante numerosos y están suficientemente bien representados. Además, la evolución del personaje es variada y la música es ideal.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

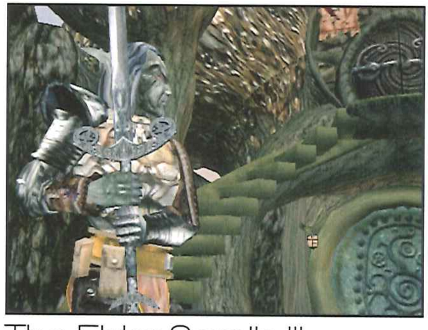
Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

Exclusivamente indicado para jugadores compulsivos de *Diablo II* con sed de productos similares.

5,5



The Elder Scrolls III TRIBUNAL

DESARROLLADOR: BETHESDA SOFT.
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 29,95 €

No esperes grandes novedades ni cambios que afecten al funcionamiento del juego. Indicado sólo para incondicionales del producto original.

7

Doce meses de...

SIMULACIÓN

SOBREVOLANDO LA CRISIS

Virgencita, virgencita que me quede como estoy. Y es que los aficionados a la simulación sabemos lo que es pasar por un periodo de extrema carestía, cuando a duras penas encontrábamos algo de software que llevarnos al disco duro. Este año hemos conseguido dejar atrás las vacas flacas. Al menos hasta cierto punto.

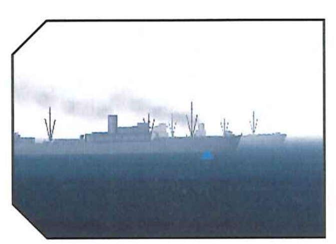
En la lista de agradecimientos obligados, hay un lugar especial para Just Flight, compañía que ha asumido la tarea de tomarle el relevo a Microprose para convertirse en la más prolífica del género, aunque sea a base de editar una expansión tras otra. Gracias a ellas y a las últimas versiones de *Flight Simulator* y *Combat Flight Simulator*, hemos tenido la oportunidad de hacer de todo, con la excepción de pilotar helicópteros, que sigue siendo la asignatura pendiente.

Como viene siendo habitual, la Segunda Guerra Mundial ha sido la estrella de la simulación aérea. En este marco bélico se sitúan algunas de las mejores propuestas recientes: *Eastern Thunder*, la expansión del genial *IL-2 Sturmovik*, y la tercera edición de *Combat Flight Simulator*. Similar ambientación tienen las carreras incruentas de *Xtreme Air Racing* o los vuelos conmemorativos de *Battle of Britain: Memorial Flight*.

Los aspirantes a piloto civil virtual han tenido también sus pequeñas joyas, como los excelentes modelos de *A320 Professional* y los aeropuertos de *World Airports*. Incluso ha habido tiempo para pasearse por los escenarios de Vietnam, tanto con *Strike Fighters: Project 1* como con *Vietnam Air War*.

Pero en el mundo de la simulación no todo vuela, o al menos de la forma convencional, porque las naves de *Bridge Commander* se han convertido en poco tiempo en un referente para los trekkies. Menos suerte han tenido los marinos, que han debido conformarse con exprimir al máximo las posibilidades de *Destroyer Command* y su primo subterráneo *Silent Hunter*.

TRES MOMENTOS ESTELARES



LA GUERRA SE MOJÓ...

...en aguas oceánicas gracias a *Silent Hunter II*, un buen simulador de submarinos, y su complementario simulador de superficie marina *Destroyer Command*. Lo mejor, su multijugador común.

VUELVE SIMULATION SOFTWARE...



....con una gama de productos no tan extensa como la de Just Flight, pero sí de una enorme calidad. Prueba de ello es el *A320 Professional*, que reproduce de una forma excelente los Airbus A319, A320 y A321.



ESPLENDOR FERROVIARIO...

...el que se ha vivido estos meses. Hasta tres juegos sobre trenes han compartido estantería empezando por *Trainz*, una simulación con todo lo exigible y hasta un poco más.

A320 PROFESSIONAL 147
BATTLE OF BRITAIN: MEMORIAL FLIGHT 147
CAPTAIN SPEAKING 2002 147
COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3 145



COMBAT JET TRAINER 147
DESTROYER COMMAND 143



EASTERN THUNDER 147
EUROFIGHTER TYPHOON: OPERATION ICEBREAKER 146
GB AIRPORTS 148
HARRIER JUMP JET 147
JANE'S ATTACK SQUADRON 146
MOSQUITO SQUADRON 148
MUSTANG VS FW190 148
STAR TREK: BRIDGE COMMANDER 144



SABRE VS MIG 148
STRIKE FIGHTERS: PROJECT I 145
TRAIN SIMULATOR: AMERICAN CLASSICS 146
TRAIN SIMULATOR: EURO LOCO 146
TRAINZ 142



VIETNAM AIR WAR 148
WORLD AIRPORTS 148
XTREME AIR RACING 146

DESARROLLADOR: AURAN
EDITOR: FRIENDWARE PRECIO: 42,00 €

TRAINZ

Extravagancia ferroviaria

¿Juegos sobre trenes? Alguno hay, aunque pocos permiten trazar tus propias vías, escenarios y locomotoras y luego intercambiarlas en Internet. Con *Trainz* comprobarás lo estresante que puede resultar pasar horas entre cambios de aguja.

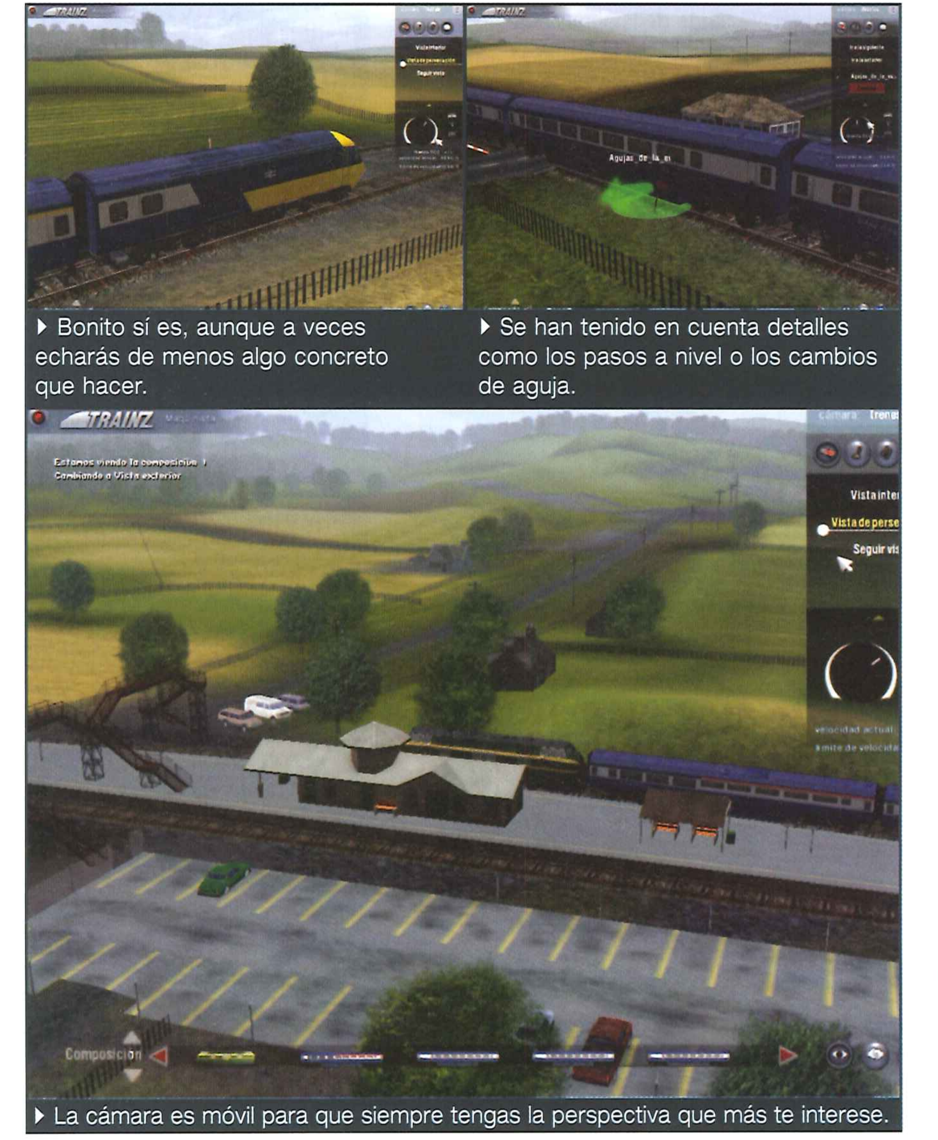
Trainz cuenta con dos modos de juego. En uno guías los trenes por control remoto y en el otro asumes la posición de maquinista. Si optas por el primero, accedes a un trazado con las pertinentes vías, cambios de aguja y estaciones. Lo verás a vista de pájaro y, como en todo el juego, con un perfecto control de cámara para acercarte o alejarte del escenario. Ratón en ristre, puedes seleccionar los distintos convoyes y moverlos de un lado a otro.

Un aspecto original es que se trata de un juego sin campañas ni misiones. Tú marcas las reglas y defines objetivos. Aunque es un detalle que un juego se proponga darnos libertad y estimular nuestra imaginación, lo cierto es que la falta de objetivos concretos le resta adictividad. Después de una cuantas horas de juego sin alicientes como, por ejemplo, hacer un desacople dejando la vía libre antes de que llegue el expreso de Tordesillas, encontrarás el juego realmente soso a no ser que seas un apasionado de los trenes. Todo se reduce a recorrer espectaculares orografías 3D e irte adaptando poco a poco a los códigos de circulación ferroviaria.

EL TUYO POR EL MÍO

Entonces, ¿dónde está la gracia? Bueno, sobre todo en las opciones de diseño e intercambio de locomotoras y escenarios. El juego incluye un potente editor con el que puedes crear tus propias maquetas. Pese a que su interfaz es simple, realizar trazados resulta bastante complejo, ya que debes seleccionar texturas y modificar el terreno de que dispones.

El único antecedente conocido de este *Trainz* es *Train Simulator*. La diferencia es que éste va más orientado a los fans del modelismo, ya que el acento está puesto en el diseño de maquetas más que en la gestión del funcionamiento de una vía férrea. Es un concepto limitado, pero la calidad de su acabado y la posibilidad de que se genere una comunidad virtual de intercambio de maquetas le otorgan un innegable atractivo.



Bonito sí es, aunque a veces echarás de menos algo concreto que hacer.

Se han tenido en cuenta detalles como los pasos a nivel o los cambios de aguja.

La cámara es móvil para que siempre tengas la perspectiva que más te interese.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450, 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 733, 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español. Voces ✗

VEREDICTO

Si te planteas el juego como lo que es, una potente utilidad para crear maquetas de trenes con muchas opciones, es muy probable que te parezca una joya. Aunque también es cierto que una estructura de campañas con misiones y objetivos concretos lo hubiese hecho más adictivo.

7,5

DESARROLLADOR: ULTIMATION
EDITOR: UBI SOFT PRECIO: 42,04 €

DESTROYER COMMAND

Precisión submarina

Ultimation anunció hace tiempo que *Silent Hunter II* iba a tener un hermano. En él, surcas los mares en plena Segunda Guerra Mundial a bordo de un destructor. Los submarinos que antes controlabas son ahora el peor de los obstáculos para arribar a buen puerto.

▸ Las explosiones, el humo y los impactos han mejorado respecto a *Silent Hunter II*.

El principal reclamo de *Destroyer Command* era la posibilidad de combatir desde la superficie contra los submarinos de *Silent Hunter II*. En un principio esta atractiva opción no estaba disponible, pero por fin se pusieron al alcance de los usuarios los parches que sirven para hacer compatibles ambos simuladores. Los encontrarás en www.ubi.com. *Destroyer Command* pasa así a tener más virtudes que defectos.
Si has probado *Silent Hunter II*, te habrás acostumbrado a unos procedimientos de combate determinados que ahora debes olvidar. ¿Cuál es el problema? Suena obvio, pero en *Destroyer Command* estás al mando de un destructor y no de un submarino.
Como ahora combates en el bando aliado, puedes mandar una agrupación naval y dar órdenes a los buques de tu grupo. Ensayar formaciones, ataques coordinados y demás es algo a lo que tienes que acostumbrarte. Esto requiere un poco más de tiempo, pero es lo que más satisfacción da.

ZAFARRANCHO DE COMBATE

Existen muchas maneras de manejar tu destructor, desde la vista externa hasta el mapa, sin olvidar la posibilidad de apuntar personalmente desde todos los puestos artillados del navío. Las pantallas del sónar y el radar recuerdan a *SHII*, aunque hay algunas posiciones nuevas, como la del control de torpedos, que en este caso es orientable a los lados, o la de las cargas de profundidad.
Todo ello lo desarrollas en las dos campañas, de 20 misiones cada una, en las que la dificultad aumenta paulatinamente. Llega un punto en el que casi debes dejar de estar pendiente de tu barco para visualizar la batalla entera desde el mapa. Sólo así puedes determinar la mejor estrategia en cada momento.
En definidas cuentas, *Destroyer Command* arrastra pequeños errores de *Silent Hunter II* y mejora algunos aspectos en los que el primero cojeaba.



▸ Contemplar un hundimiento desde esta distancia es espectacular.

▸ Cuando domines los torpedos, verás lo útiles que resultan. aunque no siempre responden.

▸ Es más fácil derribar un avión con los cañones principales que con las baterías antiaéreas.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés

VEREDICTO

Un producto tan atractivo como irregular. A estas alturas, seguimos sin tener muy claro si han pretendido hacer un simulador de combate o un juego de estrategia convencional. El caso es que te hará muy feliz si el mar es lo tuyo y siempre soñaste con embarcar en un destructor.

7

DESARROLLADOR: TOTALLY GAMES
EDITOR: PROEIN PRECIO: 48,95 €

STAR TREK: Bridge Commander

Estado mayor trekkie

Aunque seguimos sin ser trekkies (vamos, ni de broma), cada vez son más los juegos con licencia *Star Trek* que nos seducen con su perverso encanto. Parafernalias galácticas al margen, *Bridge Commander* es un notable simulador de combate espacial.

Bridge Commander te sitúa en el puente de mando de una nave y te ofrece tres formas diferentes de demostrar tus dotes de dirección. Puedes optar por una batalla rápida, el modo multijugador o el completo modo campaña. Elige esta última para empezar y habrás tomado la primera de tus decisiones acertadas en el juego: si aspiras a un ascenso y no tienes enchufe, ¿qué mejor que un buen conflicto bélico para dejar claro lo que vales?

Una vez en campaña, empiezas por explorar un remoto confín de la galaxia. Tu nave se verá afectada por la explosión de una estrella cercana. El comandante desaparece y tú, como primer oficial, debes asumir el mando y dirigir tu maltrecho aparato a la base de reparaciones.

INTRIGAS RACIALES

Lo verdaderamente esencial es que este juego, pese a sus limitaciones, engancha como pocos. A medida que superas misiones, el complejo entramado de interrelaciones entre romulanos, cardasianos, klingons y la Flota Estelar se va complicando. Tus objetivos cada vez son más sofisticados y específicos.
El juego no está traducido, sino que cuenta con estupendas voces y textos en inglés. Es todo un detalle, pero de poco sirve si no sabes inglés. Donde seguro que el idioma no supone un problema es en la opción multijugador. Aquí no hace falta entender los diálogos, porque no hay. Además, es una opción electrizante y muy divertida, aunque te veas obligado a recurrir a la vista externa para jugarla.



En determinadas misiones cuentas con la ayuda de alguna de las naves de la Flota Estelar.

Puedes abrir canales de comunicación con quien desees, aunque no siempre responden.

Con el rayo tractor tienes la posibilidad de detener una nave.

TRUCOS

En cuanto te hagas con el control de la nave clase Galaxy, se te aclarará que los torpedos de quantum son escasos y que no recibirás munición adicional de este tipo en tus visitas a la base. Pero puedes conseguir más torpedos de quantum. En la misión F-E4m1, cuando seas detectado en Npenthe y lleguen refuerzos enemigos, tu primer oficial te recomendará abandonar la zona. Eso sería lo sensato, pero tú no eres un capitán cualquiera. Enfréntate a todas las naves que aparezcan. Si sales victorioso de la batalla, aparecerá en pantalla un mensaje con el texto "Secret Quantums". Examina de nuevo el número de torpedos disponibles y descubrirás que los de quantum han aumentado en 60 unidades.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas

	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN 8 Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés Voces: inglés

VEREDICTO

Sus principales lastres son los pobres gráficos y el poco adecuado sistema de guardar partida, pero el resto es oro puro. Cumple con su objetivo básico (hacerte sentir un comandante de la Flota Estelar con plenos poderes) y puede optar al título de mejor producto trekkie disponible.

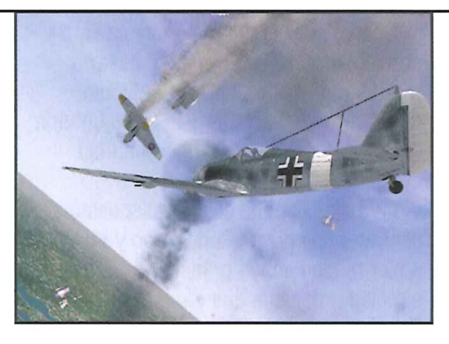
7,5

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3

DESARROLLADOR: MICROSOFT
EDITOR: MICROSOFT
PRECIO: 49,99 €

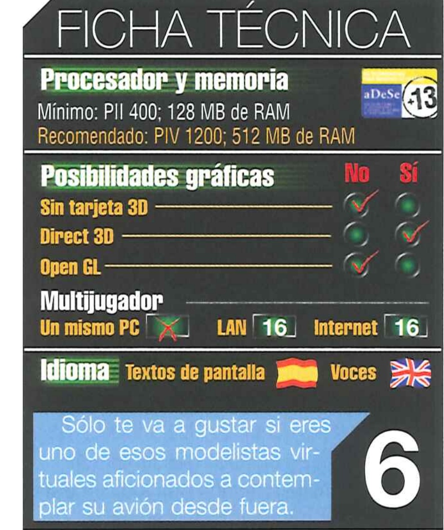
Por tercera vez, Microsoft ha sacado al mercado un juego de combate aéreo, lo que no es lo mismo que un simulador.

En esta secuela, destaca el hecho de que el teatro de operaciones vuelve a ser el europeo. Sin embargo, aquellos que esperen un remake de *CFS1* no verán saciada su sed, porque las misiones que se realizan se orientan más al ataque al suelo, ya sea con cazas o con bombarderos medios. Brillan por su ausencia las fortalezas volantes y toda la guerra aérea a su alrededor. Aun así, quedan buenas dosis de combate aéreo repartidas entre los cuatro modos básicos de vuelo. El primero de ellos, el de combate rápido, te permite probar en combate todos los 34 aviones que puedes pilotar de los tres países presentes (Estados Unidos, Gran Bretaña y Alemania). En el manual de 37



páginas no aparece ninguna referencia a cómo volar cada avión.

Microsoft se ha quedado desbancada de los simuladores de calidad. Aunque es cierto que los gráficos han mejorado bastante, no están al nivel actual y piden mucho PC para moverlos. En fin, el listón estaba muy alto.







STRIKE FIGHTERS: Project 1

DESARROLLADOR: THIRDWIRE PROD.
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 39,95 €

A veces, basta que se nos cambie el escenario y los aviones para que sople una ráfaga de aire fresco.

Un simulador original, como mínimo en su planteamiento. En muy contadas ocasiones se habían recreado digitalmente el F-4 Phantom II, el F-100 Super Sabre, el F-104 Starfighter y el A-4 Skyhawk, todos ellos en varias versiones disponibles. A bordo de estas monturas puedes reproducir combates propios de la guerra Vietnam... pero en otro escenario.

El mapa recrea un desierto imaginario, con suaves ondulaciones del terreno y pocos árboles. Gracias a esta elección, para ejecutar este simulador no es necesario poseer un PC muy potente y los tiempos de carga son relativamente cortos.

Además, cuentas con una campaña dinámica que evoluciona junto con las estadísticas de tu piloto y que puede estar



limitada tanto en aviones disponibles como en armamento. Empiezas con el F-100 o con el A-4 y vas cambiando de avión hasta contar con el más completo de los F-4. No es una de las mejores campañas que hemos visto, pero no hay dos misiones iguales. Ah, y cuida de tu piloto. Si muere, la campaña habrá terminado.





XTREME AIR RACING

DESARROLLADOR: VICTORY SIM.
EDITOR: DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA
PRECIO: 17,95 €

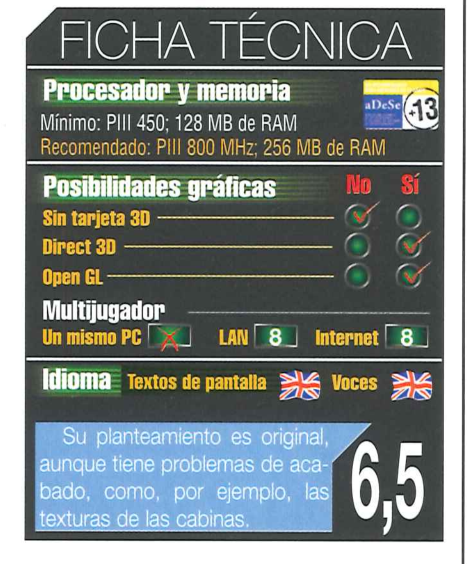
La premisa del juego es aparentemente sencilla: carreras con aviones modificados de la Segunda Guerra Mundial en las que deberás seguir la ruta trazada por unos pilones.

El desarrollo de las carreras es aparentemente sencillo: se trata de bordear los pilones que marcan los límites de los circuitos. A ello contribuyen una serie de ayudas visuales, como láseres que se proyectan en vertical desde cada pilón, líneas en el suelo que limitan el circuito e incluso anillos que indican por dónde volar para conseguir el mejor tiempo.



Una vez hayas acabado una carrera y conseguido aterrizar, puedes pasar a modos como el de carrera individual, temporada de carreras y el multijugador, cada uno de ellos con una dificultad creciente.

En definitiva, que si estás dispuesto a centrarte en correr a todo trapo y no te vas a fijar mucho en los gráficos, aquí tienes un simulador decente que garantiza bastantes horas de diversión. Y a buen precio.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800 MHz; 256 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés — Voces: inglés

Su planteamiento es original, aunque tiene problemas de acabado, como, por ejemplo, las texturas de las cabinas.

6,5

EUROFIGHTER TYPHOON
Operation Icebreaker

DESARROLLADOR: DIGITAL IMAGE DESIGN
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 39,95 €

Tiene las mismas virtudes y los mismos defectos que el *Eurofighter Typhoon* original, ya que es exactamente el mismo programa más una campaña nueva. Decepciona algo tanto por lo espartano del manejo de los aviones, algo que ya conocíamos, como por la escasa duración de la nueva campaña.

Por ello, acaba siendo recomendable si estuviste a punto de comprar *Eurofighter Typhoon* y te echaste atrás a última hora.



O sea, ofrece algo más por algo menos de dinero. Ideal para principiantes de gatillo fácil y exigencia corta.

En la nueva campaña Islandia está bajo control ruso y tú contraatacas desde un portaviones. Lo bueno del caso es que al principio sólo dispones de un piloto, ya que los cinco restantes han sido capturados.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria (aDeSe +13)
Mínimo: PII 266; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 500; 96 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Un mismo PC: ✗ — LAN: 8 — Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

Se trata del *Eurofighter Typhoon* original, al que se ha añadido una campaña nueva. Te tendrá entretenido un buen rato.

7



Jane's ATTACK SQUADRON

DESARROLLADOR: MAC DOC SOFT.
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

Un juego diseñado a toda prisa. Orientado a pilotos poco exigentes o aficionados que quieran introducirse en el género.

5,5

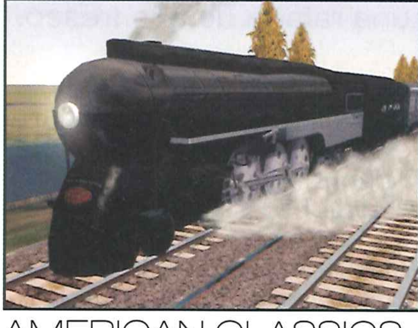


EUROLOCO Train Sim Pack

DESARROLLADOR: CHRIS TRAINS
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 39,95 €

Una oferta con evidentes limitaciones. Sólo aporta nueve locomotoras para la opción de explorar rutas de *Train Simulator.*

4,5

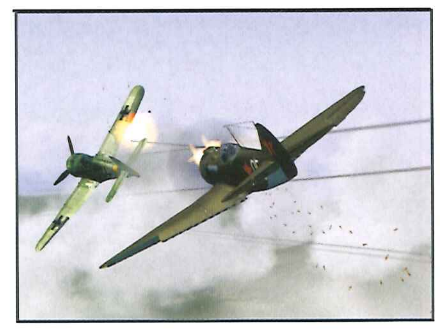


AMERICAN CLASSICS Train Sim Pack

DESARROLLADOR: TRAIN ARTISAN
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 39,95 €

Además de nueve nuevas locomotoras clásicas y tres convoyes, esta expansión aporta 14 actividades adicionales.



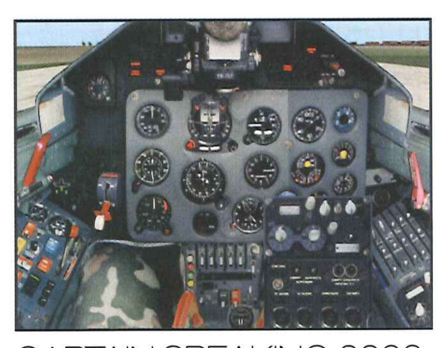


EASTERN THUNDER

DESARROLLADOR: LEONARD HJAMARSON/CHRISTIAN SCHULZ
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 45,95 €

Duelos de altura para pilotos refinados que quieran mediar entre la Luftwaffe y la VVS. Esta expansión de *IL-2 Sturmovik* ofrece un conjunto de 14 misiones orientadas principalmente hacia el combate aéreo. Sin duda, éste es un producto pensado para pilotos puristas y exigentes, ya que la dificultad de las misiones es elevada. Debido al alto número de unidades involucradas en la acción y a la belleza de los paisajes, volar en solitario estas misiones es toda una aventura que se convierte en inolvidable cuando son compartidas en red.

8,5



CAPTAIN SPEAKING 2002

DESARROLLADOR: JEAN PIERRE J.
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

En *Captain Speaking 2002* seguimos escuchando las conversaciones con el ATC, esta vez en *Flight Simulator 2002*. Es una reedición con las mismas 37 aventuras de la ampliación original, pero se han mejorado algunos detalles, como la inclusión de frecuencias realistas del ATIS (servicio de información meteorológica), en lugar de una estándar. Sigue siendo recomendable para los adictos a la saga de Microsoft, especialmente aquellos que devoran con fruición cualquier fragmento de software que les permita volar sus aviones preferidos con el máximo realismo.

7,5

COMBAT JET TRAINER

DESARROLLADOR: CAPTAIN SIM.
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

Una ampliación para *Flight Simulator 2002* y *CFS2* que incluye el reactor de entrenamiento Aero L-390 Albatros y el escenario de la base de Konotop, reproducida con un extraordinario nivel de detalle. Se trata de una simulación rigurosa y muy detallada, una buena oportunidad de explorar a fondo el Albatros y sus complejos procedimientos de vuelo. Aunque, precisamente por ello, su interés puede resultar limitado para algunos. El manual está en español y describe perfectamente los procedimientos a seguir.

7



HARRIER JUMP JET

DESARROLLADOR: ALPHA SIM.
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 47,95 €

Las únicas mejoras que aporta son tan pobres que no justifican la reedición de este título, aunque ahora sea compatible con *FS2002* y el manual esté en español. Cuando se trataba de una ampliación exclusivamente pensada para *Combat Flight Simulator 2*, resultaba mediocre y su presentación era espartana. Pues bien, nada de eso ha cambiado. Los Harrier reproducidos siguen siendo incapaces de aterrizar y despegar debido a complicaciones en el modelo de vuelo que no se han resuelto. Una opción bastante desaconsejable.

4,5



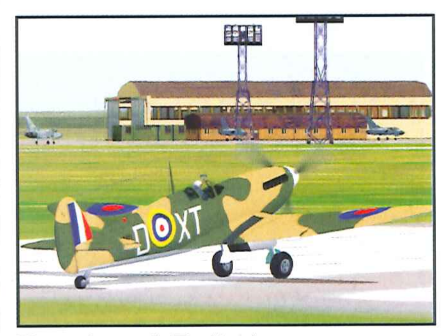


A320 PROFESSIONAL

DESARROLLADOR: SIMULATION SOFTWARE
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 54,95 €

Aún quedan buenos desarrolladores en el género, como los chicos de Simulation Software, que han reproducido los Airbus A319, A320 y A321 al milímetro. Se trata de un producto bastante interesante, aunque realmente caro. En esta expansión para *FS2002* es de especial interés el modelado de los automatismos de vuelo, que introduce un grado de realismo por desgracia no del todo habitual en los simuladores comerciales. Se trata de una rareza a tener en cuenta.

8



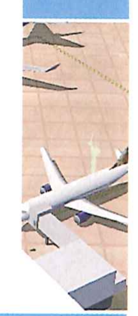
Battle of Britain MEMORIAL FLIGHT

DESARROLLADOR: BAFS/JUST FLIGHT
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 57,07 €

Una nueva simulación histórica a cargo de la prolífica compañía Just Flight. En concreto, reproduce una escuadrilla de aviones "de época" que participa en exhibiciones aéreas en el Reino Unido y tiene su base permanente en Coningsby. Cada 15 de diciembre, sobrevuelan la ciudad de Londres. Esta vez, ha mejorado la calidad de aparatos y cabinas, aunque los modelos de vuelo siguen siendo pobres. Hazlo tuyo sólo si eres incondicional de este tipo de simulación histórica y coleccionas todo lo que se edita. Es compatible tanto con *FS2000* y *FS2002* como con *CFS2*.

6

EXPANSIONES





GB AIRPORTS

DESARROLLADOR: BARRY PERFECT
EDITOR: JUST FLIGHT
PRECIO: 39,95 €

En esta ampliación de Just Flight para *Flight Simulator 2002*, puedes despegar y aterrizar en 12 aeropuertos británicos un poco espartanos pero bien documentados. Las texturas de los edificios no destacan por su realismo visual, pero sí están muy bien recreadas tanto las pistas como la forma de operar, incluso de noche. El sistema de estacionar en las plataformas emplea los sistemas Safegate, APIS y AGNIS/PAPA, o en su ausencia, suele haber un agente que también te da indicaciones para detener tu aparato en el punto exacto.

7,5

WORLD AIRPORTS

DESARROLLADOR: JUST FLIGHT
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 39,95 €

Una expansión para el rey de la aviación civil, Flying Simulator 2002, que incluye nueve de los aeropuertos más concurridos del mundo, en concreto, los de Atlanta, Bari, Dallas, Los Angeles, Manchester, Newark, Orlando, Filadelfia y Roma. Paradas de taxis, luces nocturnas, facturación de equipajes... Todo reproducido con texturas fotorrealistas y un grado de fidelidad en los procedimientos que convierte esta expansión en un jugoso lote para los aviadores más circunspectos y pacíficos.

SIN PUNTUAR





SABRE VS MIG

DESARROLLADOR: FLIGHT 1
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 39,95 €

No es la primera ampliación para *CFS2* que recrea la guerra de Corea, por lo que debería haberse cuidado más de qué es lo que *Sabre vs MiG* ofrece. De hecho, sólo se añaden tres aviones que pilotar: el F-86 Sabre, el MiG-15, y el F-51 Mustang. Para los dos primeros hay tres variantes distintas. Ninguno de ellos sobresale por sus acabados tanto internos como externos, y los modelos de vuelo, como ya viene siendo demasiado habitual en estas expansiones, dejan mucho que desear. Tal vez lo único salvable de esta expansión es que se pueden volar 30 misiones a lo largo de cuatro campañas.

5

MOSQUITO SQUADRON

DESARROLLADOR: BLUE ARROWS FS
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 39,95 €

Esta expansión para *Combat Flight Simulator 2* y *Flight Simulator 2000/2002* te sienta en la cabina de uno de los aviones más populares de la flota de la RAF, el Mosquito de Havilland D.H. 98. Este aparato fue inicialmente usado como avión de reconocimiento, aunque después se hicieron diversas versiones. En concreto, la que aparece en el juego es la FB. MKVI. Al mando de este coloso de madera, apodado Wooden Wonder, participarás en 21 misiones de la Segunda Guerra Mundial muy bien documentadas e históricamente precisas. Destaca la reproducción escrupulosa de la ciudad alemana de Methwold.

SIN PUNTUAR



MUSTANG VS FW190

DESARROLLADOR: FLIGHT 1 SOFTWARE
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 39,95 €

El esfuerzo de desarrollo de esta ampliación para *FS2002* y *CFS2* se ha centrado en los modelos 3D de los dos aparatos representados, el Focke Wulf Fw-190A-8 y el P-51D Mustang. Así, se ha planteado como un enfrentamiento típico entre los dos mejores cazas de cada bando. Lo que es cuestionable es la versión que se ha escogido de cada uno de ellos; el FW-190A-8 debería ser una presa no muy difícil para un P-51D, bastante más rápido. Tal vez esta ampliación sería más interesante si ofreciera la posibilidad de pilotar otras versiones de los dos cazas.

5



VIETNAM AIR WAR

DESARROLLADOR: ALPHA SIMULATIONS
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 39,95 €

Parece interesante el tema que propone esta expansión también para *FS2002* y *CFS2* dada la escasa repercusión que el período de Vietnam ha tenido hasta ahora en la simulación de vuelo. También son atrayentes los aparatos que se pueden pilotar en ella: varias versiones de los F-4 Phantom II, A-1 Skyraider, A-4 Skyhawk, A-6 intruder, F-8 Crusader, O-1 Bird Dog y AC-119, todos ellos reartidos entre la US Navy y la US Air Force. Además, también puedes volar contra todos ellos pilotando los MiG-17 y MiG-21 norvietnamitas, todo ello en 30 misiones de índole diverso.

5,5

MISCELÁNEA

AL RICO TUTTI FRUTI

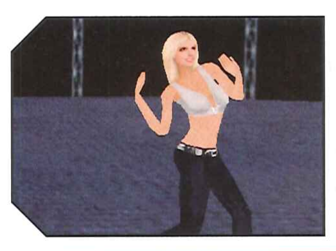
Son juegos que no se casan con nadie. O con todos, según se mire. Desde la vieja aventura infantil hasta la más descarada explotación de una licencia jugosa pero baldía tienen cabida en esta sección de desheredados. Aquí entra todo, el sesudo simulador de ajedrez o el género que ha hecho de los saltos y los *power-ups* su espina dorsal.

Y es que el PC pierde las buenas costumbres. Ya no hay *Pitfall* en las entrañas de tu disco duro. Olvídate de los buenos momentos vividos con *Heart of Darkness*. Este año, el género de las plataformas asoma la cabeza de casi modo testimonial vía *Taz Wanted*, recreación virtual de las aventuras del popular personaje de la Warner. Se trata de un curioso título que se refleja en el espejo de otro mastodonte del entretenimiento electrónico, *Crash*.

Y ya que vamos de regresos, constatemos tres más: *E.T*, disponible en cines, DVD y... videojuegos. El alien del cuello de jirafa se nos coló en el monitor con una aventura infantil, sencilla, clásica y eficaz. El otro retorno está protagonizado por un tal Harry que se apellida superventas. El bueno de Potter continúa con sus andanzas por Hogwarts en *La cámara secreta*, versión para compatibles del segundo libro de J.K Rowling. Y por último, el videojuego gamberro y de bajo presupuesto que en su día nos provocó muchas noches en vela: *Worms Blast*, renovadas andazas de esos gusanos guerrilleros que ya van necesitando una seria sesión de reciclaje intensivo e inmisericorde.

Ahora parémonos a pensar un momento en por qué los juegos infantiles se reparten el pastel de mediocridades y desilusiones o las últimas páginas de cualquier revista del sector. Por qué los juegos para niños suelen conformarse con ser parientes pobres o subproductos y no aspiran, como antes, a divertir enseñando y fascinando. Quizás las compañías saben de la poca exigencia y de lo impresionables que son los más pequeños. Con poco presupuesto y unos cuantos efectos, se consigue el efecto deseado. Sabemos que es posible conseguir juegos infantiles de calidad, pero seguimos esperando que aparezca un Miyamoto para PC.

TRES MOMENTOS ESTELARES



BRITNEY SE HIZO PC...

...y continuó con su cosecha de corazones adolescentes e infantiles rotos. La ambición rubia júnior ya puede presumir de haber sido la protagonista de un videojuego, *Britney's Dance Beat*, título construido para mayor solaz de la diva.

LA LLEGADA DE UN...



...revientataquillas de cine como *Monstruos S.A*, de Pixar, no consiguió conmover del todo los cimientos de la industria virtual. Tal vez porque no basta con una buena licencia cuando el juego se queda lejos de la película.



LA ESTRATEGIA PURA...

...también visitó este año la sección de rarezas y juegos periféricos. *Chessmaster* demostró de nuevo que el ajedrez, ese juego por turnos con pocas piezas y no muchas más casillas puede superar en profundidad a cualquier ETR.

BATMAN: VENGEANCE 153



BRITNEY'S DANCE BEAT 156
CHESSMASTER 9000 151
DIG DUG DEEPER 156
EL PLANETA DEL TESORO 154
ET EL EXTRATERRESTRE 152
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA 154



HOT WHEELS: VELOCITY X 155
HUNTING UNLIMITED 156
ISLAND EXTREME STUNTS 156
LA PANTERA ROSA: LA PERSECUCIÓN MÁS ROSA 155
LILO & STITCH 155
MATCHBOX: EMERGENCY PATROL 155
MONSTRUOS S.A. ISLA DE LOS SUSTOS 155
MS PAC-MAN
PETER PAN: RETORNO AL PAÍS DE NUNCA JAMÁS 155
PRIMAL RAGE 156
RUGRATS ALL GROWED UP 156
RUGRATS MUNCHIN LAND 156
SPIRIT 155
STUART LITTLE 2 155
TAZ WANTED 150



WORMS BLAST 153
WWE RAW 156

GÉNERO: PLATAFORMAS DESARROLLADOR: BLITZ GAMES
EDITOR: INFOGRAMES PRECIO: 34,99 €



TAZ WANTED

La sorpresa del año

¿Harto de ver como tu hermano pequeño disfruta de los mejores juegos de plataformas en su consola mientras tú no tienes ni uno que echarle a tu PC? Problema resuelto: he aquí un juego capaz de hacer sombra a Mario, Sonic y a cualquiera que se ponga.



Un oso polar lanzando una bola de nieve a un demonio de Tasmania.

La estructura general del juego sigue las pautas marcadas por la saga protagonizada por Super Mario, el fontanero de Nintendo, no tan solo por la manera de progresar en la aventura, sino también porque cada logro sirve para obtener una pequeña recompensa en forma de juego o nivel extra.

El objetivo principal consiste en destruir los siete cárteles de "Se busca" esparcidos a lo largo y ancho de cada nivel. Sin embargo, no te creas que se trata de una tarea sencilla: la destrucción de cada uno de ellos representa un reto en sí mismo.

La fórmula es sencilla y de una eficacia contrastada. Y funciona porque no es ninguna cualidad concreta la que convierte *Taz Wanted* en el mejor plataformas para PC, sino una suma de varios factores. El primero, los numerosísimos detalles que abarrotan cada centímetro cuadrado del juego.



Éste es Taz segundos antes de entrar en orbita.

■ ACCIÓN DE VANGUARDIA

El diseño de todos y cada uno de los niveles es sensacional y da lugar a gran cantidad de situaciones distintas. En general, casi todos implican descensos vertiginosos por el interior de toboganes, saltos estratosféricos a lo hombre bala, paseos en el interior de varios vehículos, combates contra todo tipo de fauna y un repertorio de malabarismos suficiente para montar un circo. Incluye todo lo imaginable y deseable en un juego de plataformas.





En cuanto a las opciones multijugador, se ha incluido la posibilidad de disfrutar junto a otro compañero y mediante un modo de pantalla partida de carreras de vehículos, luchas por obtener el mejor tiempo o por destruir el mayor numero de objetos del escenario. Evidentemente, todo ello resulta de lo más divertido y se desarrolla a una velocidad de frames aceptable.

Falta añadir que técnicamente hablando *Taz Wanted* alcanza cuotas que ya quisieran para sí algunos juegos de acción en primera persona de última generación. Todo se ve de maravilla y se maneja de forma muy suave y precisa.



Los vehículos permiten alcanzar lugares aparentemente inaccesibles.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PIII 500; 64 MB de RAM
Recomendado: PIV 1 GHz; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC: 2 — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español

VEREDICTO

Una pequeña obra maestra. Si en lugar de ser peludo y llamarse Taz llevara un bigote bajo la nariz y se llamara Mario, estaríamos hablando de un éxito mediático y de ventas garantizado. Por desgracia, tiene todas las papeletas para pasar desapercibido para la mayoría de ordenadores de este país.

8

CHESSMASTER 9000

Un maestro a medida

Los Grandes Maestros de ajedrez suelen ser tipos altivos y distantes. Además, si juegas con alguno de ellos, te fulmina a velocidad supersónica antes de que tengas tiempo de dar un mísero jaque. Quizás *Chessmaster 9000* también te gane, pero al menos entiendes por qué has perdido.



El curso interactivo permite perfeccionar tu ajedrez y tu inglés al mismo tiempo.

Por qué esta serie lleva vendidas alrededor de cinco millones de copias tras década y media en el mercado? Fácil, porque el ajedrez gusta. Cierto, es un juego en 2D, con gráficos pobres, movimientos repetitivos y dificultad exagerada. Pero nadie puede discutirle sus 3.000 años de tradición, su inmensa profundidad estratégica y una legión de practicantes.

Y eso que el primer *Chessmaster*, el de 1986, era de lo más rudimentario. Con el tiempo, la serie ha resuelto el principal problema de los juegos de este tipo: para que el ajedrez tenga gracia, debes encontrar el rival adecuado. En esta edición 9000, tienes rivales de hasta 150 niveles de dificultad diferentes. El procesador tiene una fuerza teórica de 2780 puntos ELO, lo que supone que estaría en uno de los primeros puestos del ranking mundial si fuese un ser humano. De ahí hasta a la absoluta ceguera ajedrecística, encuentras niveles para todos los gustos y varias opciones para personalizar tanto la duración de la partida, como el tipo de tableros y piezas o el estilo de tu oponente al que deseas medirte.



Un tablero de madera de roble con piezas Staunton en tonos cobrizos. Calidad.

TREBEJOS EN LA RED

Además, esta edición permite acceder a un servicio de partidas on line con todo lo necesario: servidor dedicado, ranking, opciones para personalizar partidas y torneos y hasta un chat para locos del tablero.

Las opciones pedagógicas del simulador han sido ampliadas considerablemente. Dispones de un aula de análisis en que puedes jugar partidas de la duración que elijas activando un sistema de alerta de errores, ayudas y sugerencias, y puedes seguir varios completos cursos interactivos, uno de ellos (sobre sicología competitiva) a cargo del maestro norteamericano Josh Watkin, ex niño prodigio a cuya vida se dedicó la película *Buscando a Bobby Fischer*.

Se supone que este tipo es un ex campeón del mundo. Pues en GL le ganamos... a veces.

Aunque las bases de datos son amplias y la interfaz permite acceder a ellas de forma sencilla e intuitiva, lo cierto es que esta parte del juego no funciona tan bien como la otra, la de pura simulación. Con toda probabilidad, los expertos echarán de menos algo más de profundidad analítica y a los principiantes les costará dar el salto cualitativo que separa saber mover las piezas de empezar a jugar a ajedrez verdadero.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 1 GHz; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ LAN: ✗ Internet: 2

Idioma Textos de pantalla: inglés Voces: inglés

VEREDICTO

Si lo que quieres es jugar a ajedrez con una máquina que se adapte a tu nivel y te gane sin que te sientas como un mísero aprendiz, éste es tu juego. Eso sí, *Chessmaster 9000* no consigue los mismos resultados en su voluntarioso intento de enseñarte a jugar a golpe de lección interactiva.

8

GÉNERO: INFANTIL · DESARROLLADOR: LEXIS NUMÉRIQUE
EDITOR: UBI SOFT · PRECIO: 35,95 €



E.T. EL EXTRATERRESTRE

Diversión, mi casa



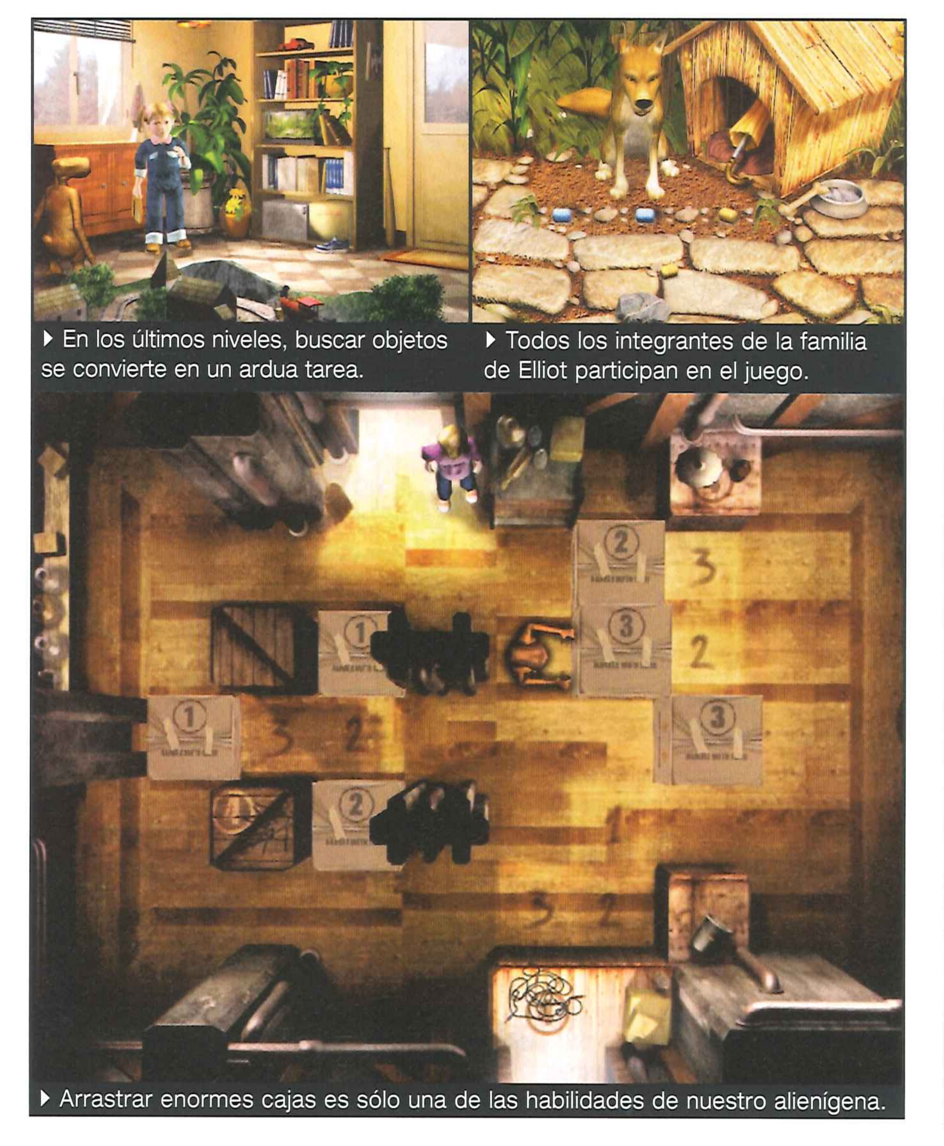
Hace 20 años vino a la Tierra para estudiar nuestra flora, pero nos cogió cariño y un poco más y se queda. Como el general McArthur, juró que volvería. Y aquí le tenemos de nuevo, dispuesto a aplicar su lógica marciana a algunos de los enigmas que plantea nuestro extraño mundo.

El reestreno de *E.T.* vuelve a brindar la oportunidad de ver en la pantalla grande las aventuras del extraterrestre más famoso del planeta tanto a los que ya disfrutamos de sus aventuras veinte años atrás como a la nueva generación de mocosos que desconocen por completo la obra de Steven Spielberg. Si además, al salir del cine, los más menudos desean prolongar las andanzas del viscoso ser que quería irse a casa, nada mejor que hacerse con esta aventura de exploración y pruebas de habilidad. Para encontrar su nave espacial, nuestro héroe deberá superar un total de 12 desafíos en forma de variados puzzles. Hay un poco de todo, desde operaciones matemáticas a pruebas de memoria (por ejemplo, recordar una secuencia de sonidos) e incluso algo de mecanografía. Algunos problemas se resuelven aplicando la lógica y en otros todo se limita a demostrar algo de pericia con el ratón.

TELÉFONO, MI CASA

Las correrías del reptil con ojeras se desarrollan siguiendo las pautas de las aventuras gráficas tradicionales. Con la simple mecánica de apuntar y pulsar, desplazamos a E.T., cogemos y almacenamos objetos y nos comunicamos con los habitantes de la casa de Elliot. Esta sencillez de manejo facilita una progresión agradable y sin complicaciones incluso para un niño de ocho años. Lejos de la desidia técnica tan frecuente en este tipo de productos infantiles, E.T. ofrece un entorno 2D fabuloso que poco o nada tiene que envidiar a propuestas recientes supuestamente más adultas y lujosas.

De agradecer es también la correcta y completa traducción al idioma de Paco Porras, es decir, el nuestro. ¿Algún tirón de orejas? Bueno, que tal vez en las fases finales el nivel de dificultad resulte excesivo, tanto para locos bajitos como para jugadores con pelo en las orejas. Por lo demás, nada que objetar.



En los últimos niveles, buscar objetos se convierte en un ardua tarea.

Todos los integrantes de la familia de Elliot participan en el juego.

Arrastrar enormes cajas es sólo una de las habilidades de nuestro alienígena.



VEREDICTO

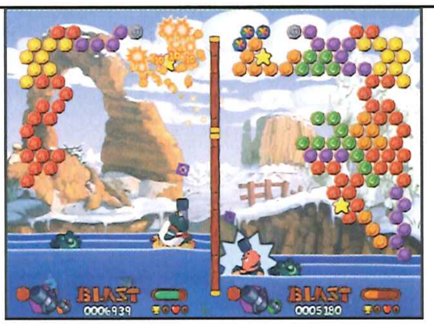
Doce divertidos juegos en uno. Y además, enlazados por un coherente hilo conductor de aventura gráfica. El juego de Lexis es el complemento perfecto a la película de Spielberg y una buena oportunidad para que los peques de la casa le cojan cariño a nuestro alienígena preferido.

7

WORMS BLAST

GÉNERO: PUZZLES
DESARROLLADOR: TEAM 17
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 36,03 €

Las minúsculas larvas han dejado su pequeña guerra civil para dedicarse a la logística. Prueba esta receta con genuino sabor a gusano.





Las criaturas de la serie *Worms* llevan años enfrascadas en un conflicto interno del que tal vez no deberían haberse apartado. Aun así, esta incursión en territorio arcade, tras varios juegos de estrategia de brocha gorda, también tiene su interés. El objetivo de las misiones individuales consiste en abrirse paso hasta llegar al centro del mapa. Todas ellas tienen un escenario acuático, ya que tu protagonista se desplaza en una pequeña embarcación. Pese a que utilizas munición de grueso calibre, tu éxito es más cuestión de cabeza que de habilidad, ya que participas en una serie de misiones con disparatados objetivos. Las diferencias entre los distintos personajes y las armas de escrupuloso diseño gusanil dan algo de variedad y distinción al cóctel. Pero lo que sin duda salva este juego simpático pero con deficiencias es el excelente modo versus multijugador.



BATMAN: Vengeance

GÉNERO: PLATAFORMAS
DESARROLLADOR: UBI SOFT
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 35,95 €

De todos los héroes de cómic, Batman ha sido el que más veces se ha paseado por los compatibles. Esta vez, salta al ruedo cargado de plataformas.

Batman: Vengeance es un plataformas con grandes dosis de acción y algún que otro puzzle lógico. Sin embargo, las peculiaridades del hombre murciélago hacen de éste un producto muy peculiar. Batman no es un mutante con poderes especiales adquiridos tras algún terrible accidente. No es más que un humano. Sólo que tiene juguetes de alta tecnología como el batgancho, que va de perlas para alcanzar lugares aparentemente inaccesibles, o los arrojadizos y mortales batarangs.

Las 19 fases de que consta *Batman: Vengeance* ofrecen multitud de situaciones distintas, barriendo cualquier asomo de monotonía. Abundan especialmente los tradicionales fragmentos en los que se hace indispensable disponer de un buen gamepad para desplegar todo el repertorio de saltos, cabriolas y golpes de que dispone nuestro héroe. Muy apropiado para aquellos que, tras finalizar *Spider-Man*, se quedaron sin nada que llevarse a la boca.

TRUCOS

Repartidos por el juego hay una serie de sobres que te permitirán activar varios trucos una vez que completes el juego. Te explicamos su efecto y dónde encontrarlos:

1. Con el del nivel de la batalla en el tejado tendrás acceso a la opción de doble daño.
2. Con el del segundo nivel de la planta de electrocución podrás activar el truco de armas y munición ilimitadas.
3. En el nivel de la persecución de los SWAT podrás encontrar el que te permitirá desbloquear la barra de movimientos especiales.
4. En el nivel inferior de la fábrica de gas hallarás el que te otorgará salud infinita.

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 650; 128 MB de RAM

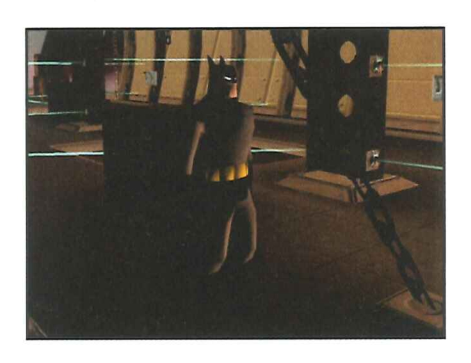
Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: inglés

Un accesible juego en el que cohabitan gráficos innovadores, combates espectaculares y buenos niveles.

6,5



HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA

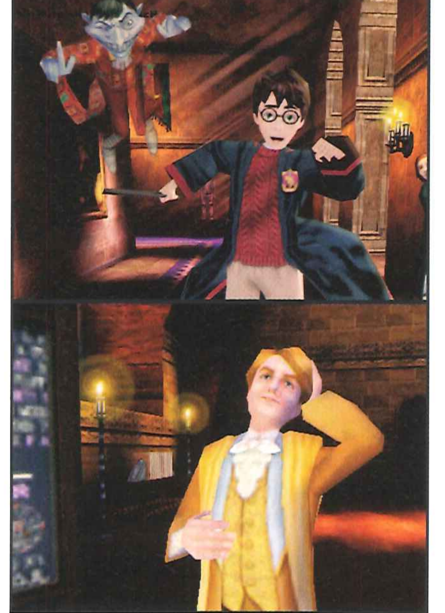
GÉNERO: INFANTIL
DESARROLLADOR: KNOWWONDER
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 49,95 €

Segunda película, segundo juego. El binomio inseparable cuando hablamos del amigo Harry Potter. Más magia... y aventuras.

Los que ya hayan visto la primera parte del juego, *Harry Potter y la piedra filosofal*, saben a lo que se enfrentan: un título de acción que mezcla plataformas con algún que otro puzzle de resolución lógica.

Este regreso incide en la fórmula que tan buenos resultados ha dado a Electronic Arts. *Harry Potter y la cámara secreta* vuelve sobre los pasos de su predecesor. Es éste un título de clara orientación infantil y como tal cumple su cometido. Hay magia, hay acción, hay malos muy malos. Y por supuesto, héroes.

Segundo curso en el colegio Hogwarts de Magia. Allá acude Harry, desoyendo las advertencias de Doddy, el elfo doméstico.



Punto de partida para un juego que te llevará por los lugares descritos en los libros de J.K Rowling. Por si fuera poco, aparte del juego principal se incluyen una serie de minijuegos –destacan los desafíos a otros estudiantes en el Club de Duelos del profesor Lockhart– que ayudan a que este *Harry Potter y la cámara secreta* deje la palabra monotonía a saludable distancia.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

Divertido y curioso regreso. Harry Potter conserva el toque que lo hace recomendable para los más jóvenes.

7



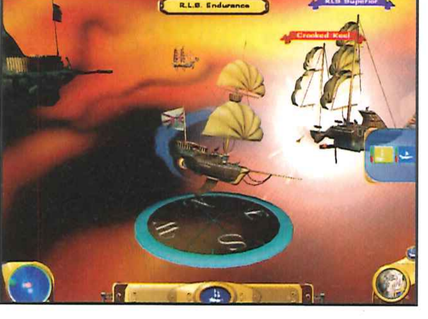
EL PLANETA DEL TESORO: Combate en Procyon

GÉNERO: INFANTIL
DESARROLLADOR: BARKING DOG
EDITOR: PLANETA DEAGOSTINI
PRECIO: 34,95 €

Disney se ha propuesto ampliar el público de su software interactivo haciéndolo apto para grandes y pequeños.

El planeta del tesoro: Combate en Procyon es el enésimo intento de hacer un juego Disney para todos los públicos. Para ello, han apostado por una fórmula ganadora, un argumento basado en la película del mismo título aún por venir y una compañía desarrolladora del prestigio de Barking Dog Studios. Y eso no es todo, ya que la película es una adaptación en clave futurista de *La isla del tesoro*. El juego conserva el trasfondo argumental y los personajes de la película, pero no sigue paso a paso su desarrollo.

Te corresponde el papel de Jim Hawkins. El muchacho no persigue ningún tesoro, sólo pretende ascender en el escalafón militar de la Armada Real. Para ello aprovecha que el Imperio se enfrenta a



peligrosos piratas espaciales e incluso a un enemigo desconocido.

Las misiones son las habituales en juegos de este tipo (de reconocimiento, rescate y ataque), están muy bien realizadas y las secuencias de vídeo y el abundante diálogo aseguran un alto nivel de inmersión.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 600; 256 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 512 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: Español · Voces: Español

Un auténtico producto Disney en lo que a ambientación y pulcritud se refiere, pero en absoluto un juego infantil.

7

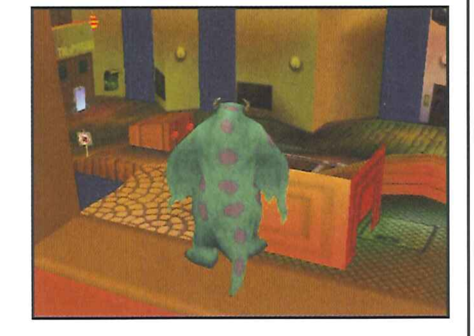


MONSTRUOS S.A.
Isla de los sustos

DESARROLLADOR: ADM/DISNEY
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 36,00 € GÉNERO: INFANTIL

Como suele ser habitual en las adaptaciones a PC de éxitos del cine de animación, *La Isla de los Sustos* es un sencillo, pulcro y bien resuelto juego de plataformas. Afrontas retos concretos y cada pequeño logro te garantiza una recompensa inmediata. No es que ofrezca una experiencia tan estremecedora como la de *Mario 64*. Sin embargo, sí que brinda un divertimento digno, técnicamente impecable y lleno de detalles. Vamos, que si ha sido capaz de entretenernos a nosotros, seguro que se basta y se sobra para divertir a los locos bajitos de casa.

6

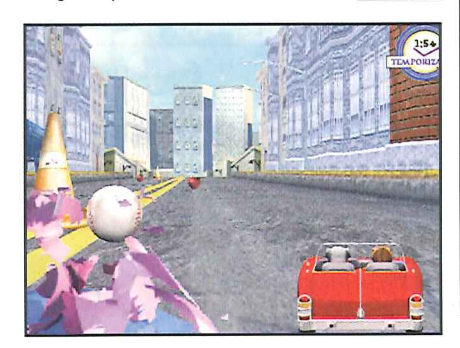


STUART LITTLE 2

DESARROLLADOR: HYP. COWGIRLS
EDITOR: INFOGRAMES
PRECIO: 34,99 € GÉNERO: INFANTIL

Hay dos grandes objetivos en este plataformas: recuperar un anillo y rescatar a Margalo. Para conseguirlo, es necesario superar cinco juegos distintos en el modo historia. Si alguno de estos juegos te parece algo complicado o quieres jugarlos en un orden diferente, puedes recurrir a la opción de juego libre. Aunque cada juego tiene tres niveles de dificultad, se trata de un producto destinado a los jugadores más jovencitos, así que si ya has alcanzado la pubertad, no esperes ningún tipo de desafío.

5





PETER PAN: Retorno al País de Nunca Jamás

DESARROLLADOR: SONY ENTERT.
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 36,00 € GÉNERO: INFANTIL

Una conversión apresurada de PS2 que se limita a una algo sosa sucesión de recogidas de plumas y enfrentamientos con piratas. Y poco, muy poco más.

5

MATCHBOX CROSS TOWN HEROES

DESARROLLADOR: THQ
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 32,95 € GÉNERO: INFANTIL

Una factoría en llamas o una horda de animales escapados del zoo son problemas con que debes lidiar al volante de tus Matchbox.

SIN PUNTUAR



LILO & STITCH

DESARROLLADOR: BLITZ GAMES
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 36,00 € GÉNERO: INFANTIL

Múltiples defectos y desarrollo repetitivo para un plataformas que nos deja con un par de preguntas: ¿era necesario? Y, ¿a cuánto va el kilo de licencia hoy?

3,5

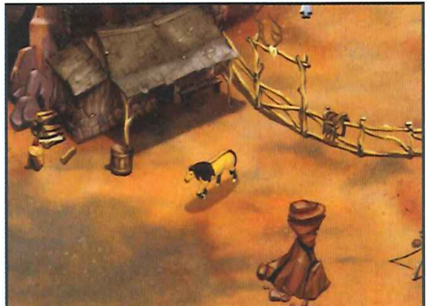


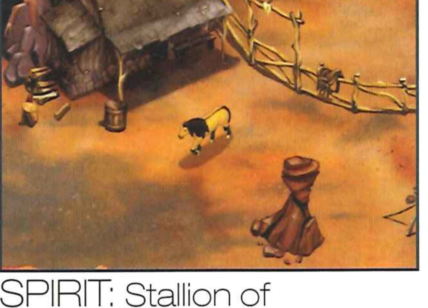
HOT WHEELS VELOCITY X

DESARROLLADOR: THQ
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 32,95 € GÉNERO: INFANTIL

Debes defender Monument City de una horda de gamberros motorizados. Un cochazo velocísimo con armamento delirante te ayudará a hacerlo.

SIN PUNTUAR





SPIRIT: Stallion of the Cimnarron

DESARROLLADOR: THG
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 32,95 € GÉNERO: INFANTIL

El juego que trae al PC la última película de Disney: una historia de caballos llenos de dignidad y valor que sobreviven en el Salvaje Oeste.

SIN PUNTUAR



MS PAC-MAN

DESARROLLADOR: CREATURE LABS
EDITOR: INFOGRAMES
PRECIO: 29,99 € GÉNERO: ARCADE

Sólo es recomendable hacerse con esta versión femenina del viejo *Pac-Man* si tienes la impresión de que no comiste suficientes cocos en tu primera infancia.

4

DIG DUG DEEPER

DESARROLLADOR: CREATURE LABS
EDITOR: INFOGRAMES
PRECIO: 14,95 € GÉNERO: ARCADE

Dig Dug Deeper ofrece todo lo que puedes esperar de este tipo de arcades, pero poco más. Excavaciones a destajo por el subsuelo donde los personajes modelados en 3D se alternan con entornos más clásicos de los arcade. Esto y poco más es lo que vas a encontrar en este convencional plataformas. La dificultad irá en aumento, los escenarios cambiarán y cada vez sufrirás más para adaptarte a las exigencias de una interfaz poco precisa. Te divertirá un buen rato si no eres exigente ni padeces claustrofobia.

5,5



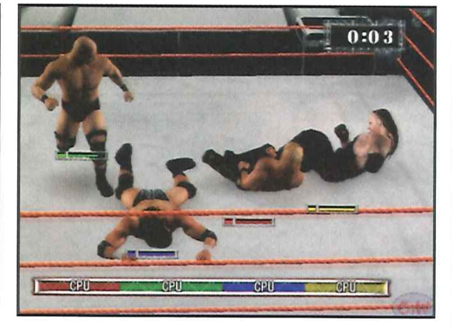
ISLAND XTREME STUNTS

DESARROLLADOR: LEGO INTERACTIVE
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 39,95 € GÉNERO: INFANTIL

Deportes extremos en la isla de Lego es lo que depara este juego para seres menudos recién convertido de PlayStation 2. Conducción de riesgo, patinaje en línea, saltos acrobáticos, surf, vuelo sin motor... Todos los vehículos pueden construirse con piezas de Lego de las de toda la vida. La acción viene acompañada de un frágil hilo narrativo de fondo que enlaza entre sí las sucesivas hazañas de los monigotes de colorines. En fin, cien por cien Lego, como era de esperar.

SIN PUNTUAR



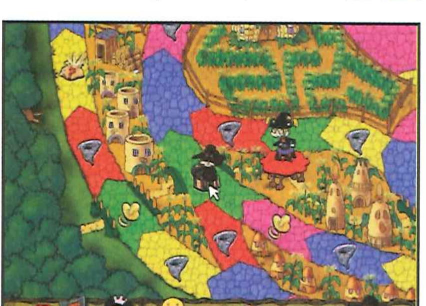


WWF RAW

DESARROLLADOR: THQ
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 32,95 € GÉNERO: LUCHA

Un arcade de lucha libre con mucha más espectacularidad que pretensiones. Ya sabes, tipos con leotardos disputándose el prestigioso (es un decir) título de la WWF a mamporro limpio.

SIN PUNTUAR



RUGRATS
Munchin Land

DESARROLLADOR: THQ
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 32,95 € GÉNERO: INFANTIL

Tommy y compañía se enrolan en un delirante juego de tablero inspirado (lejanamente, la verdad) en *El mago de Oz*.

SIN PUNTUAR

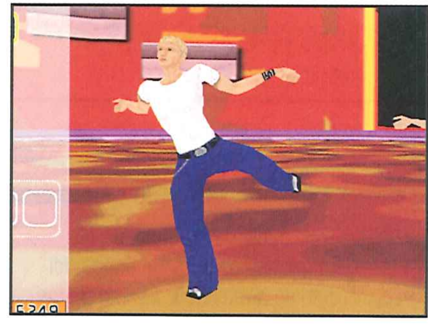


RUGRATS ALL GROWED UP: Older & Bolder

DESARROLLADOR: THQ
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 32,95 € GÉNERO: INFANTIL

La máquina de un científico loco transporta a los *Rugrats* a una época con inquietudes vitales un poco más maduras.





BRITNEY´S DANCE BEAT

DESARROLLADOR: THQ
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 34,95 € GÉNERO: INFANTIL

Un claro ejemplo de juego sin más pretensiones que sacarle algo de partido a un fenómeno popular. Sólo para fans muy fans de Britney y de su supuesto carisma.

3



HUNTING UNLIMITED

DESARROLLADOR: HD INTERACTIVE
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 24,95 € GÉNERO: CAZA

Un juego de caza que prescinde de trámites de persecución de la presa: sitúate en el lugar adecuado con tu rifle de precisión y no dejes fiera con cabeza.

SIN PUNTUAR



PRIMAL PREY

DESARROLLADOR: ARUSH GAMES
EDITOR: FRIENDWARE
PRECIO: 19,95 € GÉNERO: CAZA

Los juegos de caza arrasan en Estados Unidos, y éste tuvo su modesta cuota de éxito porque apuesta por la caza mayor: una operación de acoso y derribo a dinosaurios.

SIN PUNTUAR

ONLINE

UN AÑO DE TRANSICIÓN

El despertar on line español sigue produciéndose a un ritmo muy pausado. Este año ha sido más bien de transición. El resto del mundo ya ha podido disfrutar de alternativas de nueva generación a los clásicos en la red, pero muchas de ellas (con el soberbio *Dark Age of Camelot* a la cabeza) sólo están disponibles en nuestros país de importación y con la necesidad de conectarse a servidores lejanos.

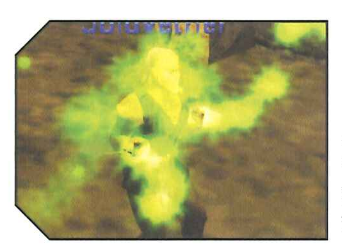
Juegos como *Ultima Online* y *EverQuest* han seguido sacando expansiones, aunque muchos las interpretan como el canto del cisne antes de ser sustituidos por la nueva hornada.

Otra noticia reseñable es la reedición del primer mundo persistente español, *La Prisión*. Cryo rebautizó el juego como *La Fuga de Don Vitto* y se aseguró de convertirlo en un producto estable y jugable con algunas mejoras respecto al original.

De todos modos y aunque hay que destacar que finalmente podemos disfrutar en nuestro país de una edición europea de la saga *EverQuest*, los productos que más han triunfado no han sido los juegos de rol on line masivos, sino una serie de títulos menos pretenciosos en cuanto a tecnología pero que han demostrado que en ocasiones menos es más. El primero en llegar fue *Duelfield*, una especie de ajedrez con elementos de fantasía. En él, tenías que elegir entre una serie de deidades que te daban acceso a criaturas totalmente distintas. Si a esta premisa añadimos la posibilidad de ganar puntos para invertir en unidades más poderosas y la de personalizar los tableros, la longevidad del producto parecía asegurada.

En una línea similar se sitúa uno de los bombazos del año: *Magic: The Gathering Online*. Aunque no se trata del primer intento de convertir en juego para PC el famoso juego de cartas, sí que ha sido el que lo ha hecho de forma más juiciosa y fidedigna. No en vano, cuenta con el total apoyo y supervisión de Wizards of the Coast, los creadores del juego.

TRES MOMENTOS ESTELARES



EVERQUEST LLEGÓ A ESPAÑA...

...como producto de distribución normal con un retraso exagerado. Pero bienvenido sea el decano del juego on line y sus expansiones. Se trata de una versión europea no traducida al español, pero ya es algo.

EL RELEVO GENERACIONAL...



...ya es una realidad. Lástima que *Dark Age of Camelot*, el estandarte de esta hornada que amenaza con barrer a los míticos *Ultima Online* o *Everquest* sólo esté disponible de importación.



LAS CARTAS ARRASAN...

...desde ya mismo en la Red de redes. La sorpresa más grata de este año ha sido sin duda la aparición de un juego como *Magic: The Gathering Online*. Un pasatiempo de una adictividad a toda prueba.

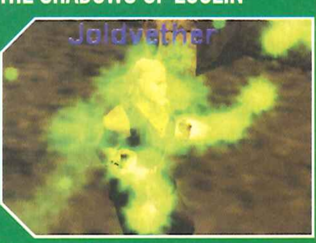
DUELFIELD: EXPERT EDITION 160



EVERQUEST: PLANES OF POWER 161



EVERQUEST: THE SHADOWS OF LUCLIN 161



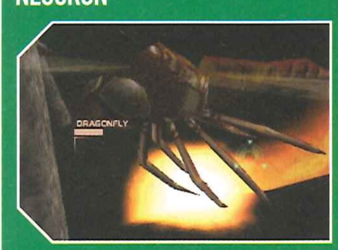
LA PRISIÓN: LA FUGA DE DON VITTO 161



MAGIC: THE GATHERING ONLINE 158



NEOCRON 161



GÉNERO: ESTRATEGIA · DESARROLLADOR: WIZARDS OF THE COAST · EDITOR: WIZARDS OF THE COAST · PRECIO INSCRIPCIÓN: 9,99 $



MAGIC: THE GATHERING ONLINE

Coleccionismo de élite

Game Live te regaló *Magic: The Gathering Online* en septiembre. *Game Live* también declinaba toda responsabilidad en el uso desmesurado y adictivo que pudieras hacer de este juego. Luego no vayas por ahí diciendo que no te avisamos.

Gracias al inconcebible éxito de este juego de cartas coleccionables, Wizards of the Coast pasó de ser un grupito de amigos con buenas ideas a un floreciente negocio con ramificaciones impensables. Y al mismo tiempo, la moda *Magic* daría lugar a incontables juegos que han intentado seguir su triunfante estela, todos con menor fortuna: *El Señor de los Anillos*, *Star Wars*, *Star Trek* y el inefable *Pokémon*. Lo cierto es que el invento del señor Richard Garfield se las trae: se trata de uno de los juegos más brillantes jamás diseñados.

▶ Permite varias modalidades de partidas con hasta ocho jugadores.

MAGOS EN LIZA

La historia es la siguiente: los jugadores representan magos trasladados a un plano etéreo. En él, combaten para reducir la energía mágica del contrincante a cero de forma que sea expulsado de ese plano. Cada mago tiene a su disposición un conjunto de hechizos: invocación de criaturas, sortilegios de daño directo, protecciones... Además, existen cinco colores de magia que giran alrededor de las consabidas asociaciones (Verde=Naturaleza, Blanco=Vida, Rojo=Fuego, Azul=Aire y Negro=Muerte). Todos estos sortilegios están representados por miles de cartas que los aspirantes a magos supremos deben combinar en una baraja de 60 (como mínimo). Luego, cada uno coge siete cartas... y empieza el espectáculo.

Por turnos, cada jugador coge una carta, descubre una tierra (la fuente básica para proporcionar maná con el que realizar los sortilegios) y aprovecha este maná para ejecutar los hechizos que tiene en su mano. Sin embargo, lo que en principio puede parecer un entretenido juego sin demasiado intríngulis, en realidad es un brillante canto al ingenio y la diversión. Por de pronto, la clave de la victoria se encuentra no tanto en la partida propiamente dicha, sino en la elaboración previa de la baraja. Y claro, teniendo en cuenta que existen miles de cartas a tu disposición (previo desembolso o mercadeo, claro está), la elaboración de la baraja "ideal" se convierte en un arduo y adictivo ejercicio de combinatoria.

Por otro lado, no existe la baraja "ideal" y las estrategias a elegir para derrotar al contrario son prácticamente incontables. Si te gusta mantener al enemigo a raya, puedes optar por una baraja que aproveche los colores blanco y azul; o si prefieres abrumarle sin sutilezas, tal vez prefieras una roja-verde o una negra que se dedique a aprovechar las cartas descartadas para mortificarle... En fin,



▶ El espacio de juego donde se despliegan las cartas es muy funcional.

▶ Igual que en unos campamentos, reunidos alrededor de las mesas y lanzando hechizos a diestro y siniestro.



▶ Siempre pueden encontrarse cientos de personas con las que echar una partida.



▶ Puedes elegir varios modelos de avatares para representarte.



▸ Como tiene que ser: un álbum virtual para un juego virtual.

cada día surgen nuevas barajas con nuevas estrategias que a su debido tiempo son contrarrestadas por nuevas barajas con nuevas estrategias.

UN CICLO SIN FIN

Se trata de un juego en movimiento continuo... y con beneficios continuos. Porque si tenemos en cuenta que comprar cartas no es gratis y que cada X meses aparece una nueva expansión con varios sortilegios más, se crea un afán entre los coleccionistas y los jugadores que acaba abocando una cuantiosa suma a las arcas de Wizards. Por si fuera poco, se ha creado una estructura competitiva a nivel internacional. Los premios en metálico son tan considerables que han dado lugar a un nutrido grupo de adictos que pueden ganarse la vida jugando a su juego preferido. Para darle mayor veracidad al asunto, todos estos competidores tienen un ranking tomado directamente del sistema de clasificación ajedrecística (ELO). Y también hay torneos paralelos con modalidades no aptas para neófitos.

Ésta es la esencia del monstruo, un verdadero despilfarro de originalidad y marketing no apto para cuentas con números rojos. *Magic: The Gathering Online* funciona igual que el juego físico y es igual de adictivo. Dispone de un tutorial y un extenso sistema de ayudas para los novatos y cuenta con todos los torneos y competiciones del mundo físico —así como ligas y clanes— con sus correspondientes premios.

Y todo ello, sin que tu conexión se resienta: un módem de 56 K funciona a la perfección para los bajos requisitos gráficos del juego. Eso sí, debes ser mayor de edad para poder abocarte a este grandioso y adictivo universo lúdico. O esto, o que tus padres te presten la tarjeta de crédito sin preguntar.

> MAGIC: THE GATHERING ONLINE FUNCIONA IGUAL QUE EL JUEGO FÍSICO Y ES IGUAL DE ADICTIVO



▸ Las criaturas suelen ser decisivas para conseguir la victoria.



▸ Aspecto de uno de los torneos clasificatorios para el campeonato mundial.



▸ Mientras tengas las cartas, puedes crear tantas barajas como desees.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 333; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces ✗

VEREDICTO

Lo bueno sale caro. Si crees tener suficiente fuerza de voluntad como para no rendirte a esta adicción e invertir los ahorros de una vida en ir renovando tu baraja sin descanso, atrévete con él. Y si ya habías probado *Magic* en su versión física, esto es todo lo que podías esperar. Y más.

9

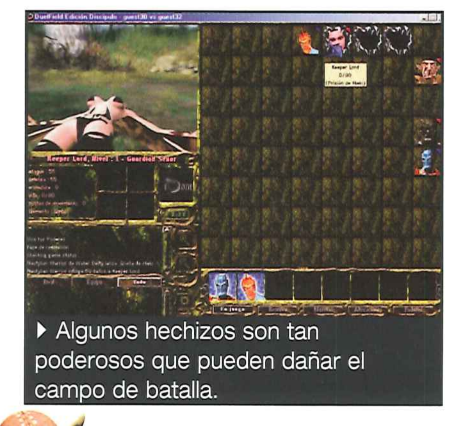
GÉNERO: ESTRATEGIA
DESARROLLADOR: SISMOPLAY



DUELFIELD: Expert Edition

Cartas embrujadas

Los juegos en 2D no son un producto en vías de extinción. De la misma manera que existió un espléndido pasado anterior a las tarjetas aceleradoras, hay un presente para juegos de apariencia simple y jugabilidad sin límites. Y ése es el caso de *DuelField*.



Algunos hechizos son tan poderosos que pueden dañar el campo de batalla.

DuelField es una original combinación del ajedrez de toda la vida y *Magic: The Gathering*. En la versión básica dispones de un tablero de 8 x 8 y seis deidades, cada una con sus respectivas unidades. El juego es altamente configurable, lo que quiere decir que se puede elegir desde el idioma o el aspecto del tablero hasta la duración de cada turno o el número de criaturas que se pueden desplegar al inicio.

La elección de la deidad es uno de los factores que más afectan a la estrategia de la partida. Las partidas se inician con un turno previo en el que despliegas tus unidades a ciegas, sin saber qué es lo que hace tu rival. Cuando el tablero se descubre, dispones de otro lapso de tiempo para desplegar dos unidades más en respuesta a las acciones de tu oponente.

Luego empiezan a sucederse los turnos de movimiento y ataque, en los que ambos rivales empiezan por decidir sus acciones y después pasan a la fase dinámica, en la que mientras uno ataca el otro se desplaza.



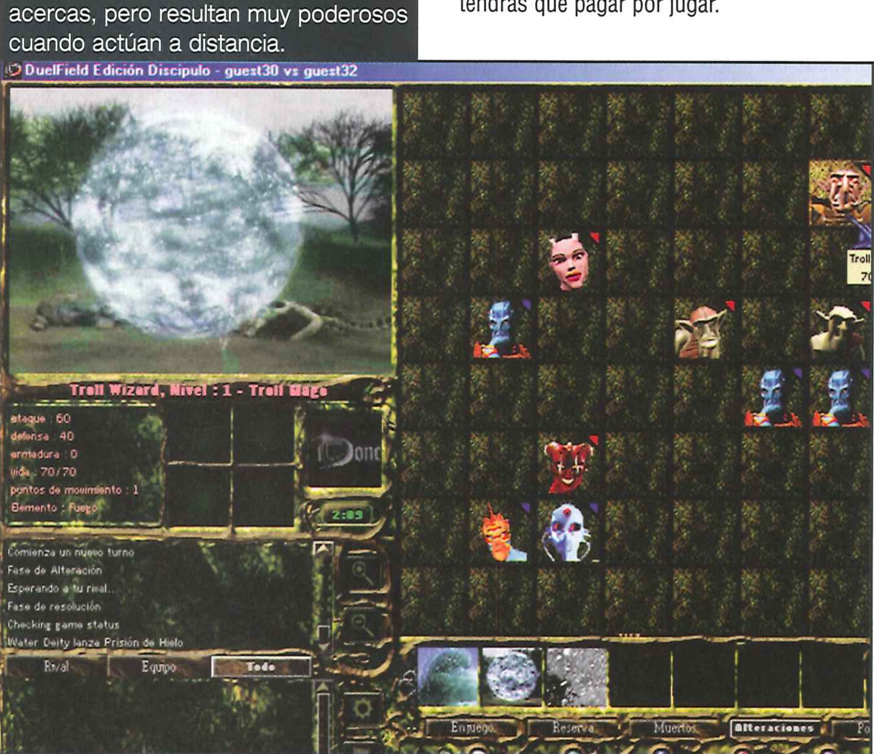
ESTRATEGIA SUPERSÓNICA

DuelField está pensado para jugar partidas rápidas de entre 10 y 30 minutos. Existen dos versiones de este juego: la gratuita, disponible on line, y una a la que se accederá mediante un parche en la que tendrás que pagar por jugar.

La principal diferencia entre una y otra es que en la versión de pago las unidades que manejes podrán acumular puntos de experiencia y mejorar sus prestaciones en combate. De esta manera, podrás hacerte con unidades nuevas e ir especializando a las que ya tengas para que tu ejército sea cada vez más poderoso y versátil. Además, como usuario de *DuelField Expert* tendrás acceso a una serie de campeonatos con premios y a un completo sistema de comercio *on line* que te permitirá comprar, vender e intercambiar unidades.

El cierre de Sismoplay ha provocado que actualmente el juego sólo se pueda jugar vía LAN. Esperamos que alguna compañía se decida a poner servidores del juego.

Los magos son presa fácil si te acercas, pero resultan muy poderosos cuando actúan a distancia.



El hechizo que paraliza al enemigo es uno de nuestros favoritos.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: P 166; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC	LAN	Internet
✗	2	2

Idioma Textos de pantalla: español. Voces: español.

VEREDICTO

Sencillo, original y extraordinariamente adictivo. Tiene tres de las cualidades básicas que debe exigírsele a un buen juego on line. Su alto grado de configurabilidad da a entender que estamos ante los primeros pasos de un juego que seguirá creciendo hasta convertirse en todo un clásico.

8,5

EVERQUEST: The Shadows of Luclin

GÉNERO: ROL
DESARROLLADOR: VERANT INTERACTIVE
EDITOR: UBI SOFT
PRECIO: 24,01 €

The Shadows of Luclin no sólo añade al mundo de *EverQuest* nuevas zonas, misiones y monstruos, sino que dota al juego original de un nuevo motor gráfico capaz de representar este universo como nunca antes lo habías visto. Cuando instalas *The Shadows of Luclin*, los escenarios mejoran ostensiblemente su aspecto.
Pero como era de esperar, todo este esplendor gráfico tiene un precio. Los requisitos para que el juego corra a máxima potencia son descomunales.





FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 400; 256 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 512 MB de RAM
aDeSe +13

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓

Multijugador
Internet: Número de jugadores ilimitado

Idioma Textos de pantalla: inglés. Voces: ✗

Mejoras gráficas excepcionales y modificaciones en la jugabilidad que sólo notarán los jugadores de nivel elevado. **7**

LA PRISIÓN: La fuga de Don Vitto

GÉNERO: ROL
DESARROLLADOR: DINAMIC/CRYO
EDITOR: CRYO INTERQACTIVE
PRECIO: 19,99 €

Por si nunca has oído hablar del juego, *La Prisión* es el primer juego de rol masivo on line hecho en España. En él asumes el papel de interno en un centro penitenciario virtual en el que el resto de reclusos son jugadores que, como tú, han pagado su cuota de conexión.

El objetivo principal del juego no es la fuga, sino más bien la convivencia con el resto de internos, algo que no resulta fácil, sobre todo al principio. Lo mejor de la reedición editada por Cryo es que garantiza estabilidad en los servidores y una jugabilidad algo más variada (no tan centrada en una sucesión de peleas) que la del original.

Lástima que la situación de Cryo pueda provocar el final definitivo de los servidores de juego. Esperamos que eso no pase y que la numerosa comunidad de jugadores que ha crecido alrededor del juego no se quede abandonada.



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM
aDeSe +18

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Internet: Número de jugadores ilimitado

Idioma Textos de pantalla: español  Voces: ✗

Con una conexión estable, *La Prisión* empezó a resultar una buena forma de debutar en el mundo del rol on line. **7**



EVERQUEST. The Planes of Power

DESARROLLADOR: VERANT INTERAC.
EDITOR: UBI SOFT GÉNERO: ROL
PRECIO: NO DISPONIBLE

Cuarta expansión de los mundos de Norrath. Por primera vez, se nos permite aventurarnos en los planos habitados por sus dioses. SIN PUNTUAR



ULTIMA ONLINE: Lord Blackthorn´s Revenge

DESARROLLADOR: ORIGIN
EDITOR: ELECTRONIC ARTS
PRECIO: 24,95 € GÉNERO: ROL

Sin apenas alicientes para los jugadores veteranos. Quizás lo más destacable sean los nuevos monstruos y la línea argumental de los acontecimientos predeterminados. **6,5**



NEOCRON

DESARROLLADOR: REAKTOR
EDITOR: PROEIN
PRECIO: 49,95 € GÉNERO: ROL

Un original juego de rol masivo que inicia estos días su periplo en la Red. La creativa interfaz y los gráficos son sus grandes bazas. SIN PUNTUAR

JUEGO COMPLETO

HOMEWORLD

Son pocos los juegos que consiguen hacer historia y ser reconocidos casi por unanimidad como todo un referente dentro de su género. *Homeworld* es uno de ellos, ya que consiguió llevar la estrategia espacial a unas tres dimensiones convincentes.

INSTALACIÓN

- **INSTALACIÓN:** D:\HWSETUP
- **GÉNERO:** ESTRATEGIA
- **DESARROLLADOR:** RELIC ENTERTAINMENT
- **REQUISITOS:** P 200, 32 MB DE RAM, 330 MB DE DISCO DURO.

CONTROLES

MAPA	BARRA ESPACIADORA
MOVIMIENTO HORIZONTAL	M
APOYAR	Z
PROTEGER	CTRL + ALT
PAUSA	P
SELECCIONAR/ATACAR	
DESPLAZAR	

CLAVE DE INSTALACIÓN

CUANDO VAYAS A INSTALAR EL JUEGO, SE TE PEDIRÁ UNA CLAVE DE ACCESO. ES LA SIGUIENTE:

DUR3-ZAB6-WUL5-SEB7-5286

Cuando inicies la campaña para un solo jugador tendrás que elegir entre unirte al bando Kushano o Taiidiano. Las diferencias entre uno u otro tienen que ver con el diseño de las naves de que disponen.

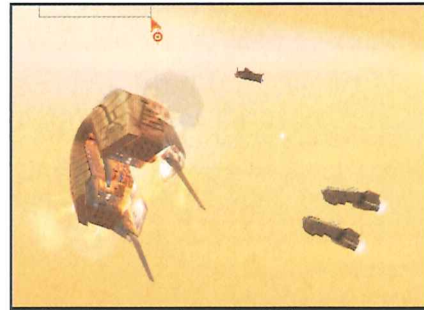
Eso sí, antes de entrar en materia, es recomendable que pases por el tutorial, ya que el sistema de control es bastante peculiar. Para empezar, hay que aprender a desplazarse en tres dimensiones. Además, no todas las órdenes que se les puede dar a las naves están disponibles a través de los menús desplegables.

Las 16 misiones del juego reproducen el largo viaje de los últimos supervivientes de una civilización hacia su planeta natal. En las primeras misiones, tienes acceso a un número muy limitado de naves. De lo que se trata es de ir acumulando mejoras tecnológicas que te permitan ampliar tu flota.

Para poder construir las naves, es necesario tener al menos un par de recolectores que se dediquen a recoger en todo momento los recursos del escenario. Aquí viene una de las claves del juego. Una vez finalizadas las misiones, dispones del tiempo que quieras para acabar de recolectar los recursos que queden y de construir tranquilamente más naves que se añadirán a tu flota. Hay que tener la paciencia suficiente porque las misiones van encadenadas, y cada una se inicia con las fuerzas restantes de la misión anterior.

EN FORMACIÓN

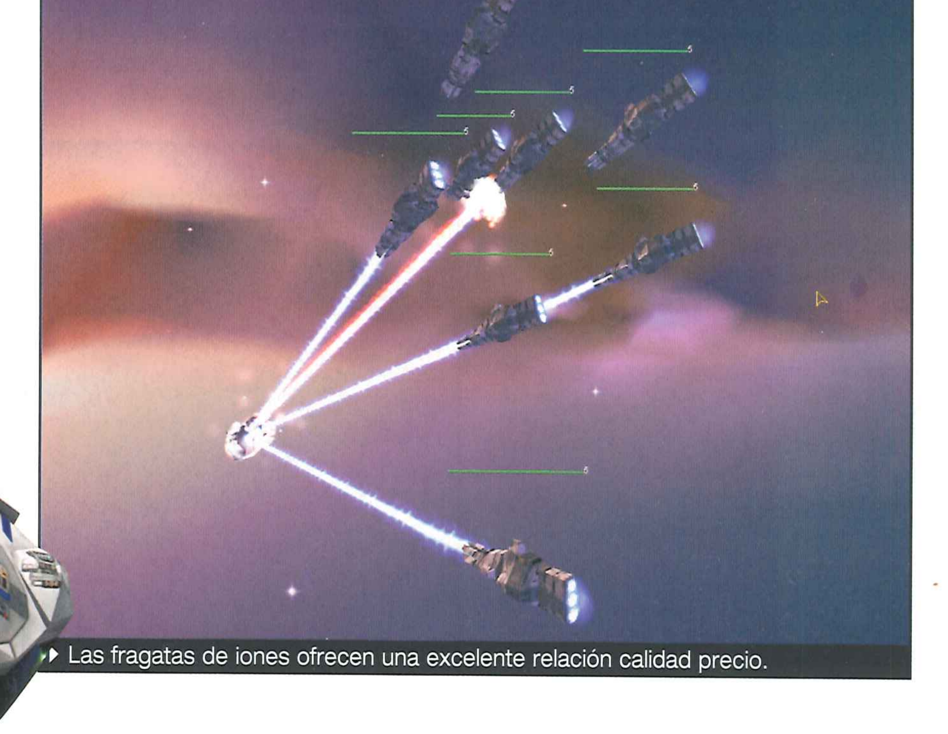
Otro punto a tener en cuenta es la importancia de las formaciones que adoptan los distintos grupos de naves, y el nivel de agresividad que les asignes. Si es necesario, tienes la posibilidad de transportar escuadrones enteros dentro de la nave nodriza, lo cual resulta muy útil para cuando las naves principales del enemigo se aproximan demasiado.



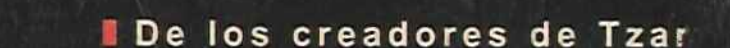
Combinando la tecla Ctrl con el botón de ataque podrás atacar a grupos de enemigos.

Hay que tener en cuenta que tu nave nodriza es el objetivo principal de las flotillas rivales. Si la destruyen, se acabó la partida. Así que la clave consiste en construir una flota equilibrada que sea capaz de nadar y guardar la ropa. Es decir, proteger contra viento y marea nuestra nodriza y atacar las rivales cuando se presente la oportunidad.

El modo multijugador del juego es realmente impresionante. Tienes la posibilidad de jugar tanto en red local como por Internet o a través de la red de servidores Won, donde se te asignará partida a los pocos segundos de conectarte, aunque antes necesitas actualizar el juego a la versión 1.05. Puedes descargar el parche de la página oficial del juego (http://homeworld.sierra.com/hww/support) o buscarlo en el CD del número 24 de *Game Live*, el de diciembre.



Las fragatas de iones ofrecen una excelente relación calidad precio.



De los creadores de Tzar

UN PASO ADELANTE EN LA ESTRATEGIA EN TIEMPO REAL

PC·CD-ROM

FX

BASADO EN HECHOS HISTÓRICOS

IMPERIVM

LA GUERRA DE LAS GALIAS

RTS

SPQR

HAEMIMONT GAMES

Descarga el trailer desde:

www.fxplanet.com

TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

Ya a la venta

DESAFÍA EL PODER DE ROMA O LLEVA A LAS LEGIONES DEL CÉSAR A LA VICTORIA. TÚ ELIGES.

Modo estrategia, basado en la conquista militar, en el que la táctica prima sobre la gestión · Modo aventura, que combina a la perfección la estrategia con elementos de rol · Legiones romanas, guerreros galos e incursiones teutonas · Héroes que liderán grandes ejércitos, poderosos druidas, gladiadores, mujeres guerreras... · Formaciones que mantienen la disciplina en cualquier terreno · Hasta 5.000 unidades simultáneas en escenarios de 800 Megapíxeles · Gráficos de hasta 1600 x 1200 · Juego en red e Internet hasta 8 jugadores · Manual a todo color y Guía de batalla

HAEMIMONT GAMES

19'95€



Los títulos FX se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática